平成6年9月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第22号通巻第126号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

September 30, 1994 No.126



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

あれもこれもと盛りだくさんで36ページ増！

超3大スクープ

真サムライスピリッツ
スーパーマッスルボマー
ガンバード

荒ぶる魂を抑えきれない！
狂涛逆巻く新作ラッシュ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ヴァンパイア
カイザーナックル
豪血寺一族2

潜在能力を引きずり出せ！圧巻ゲーム必勝への道

スーパーストリートファイターIIX
痛快GANGAN行進曲／疾風魔法大作戦
機動戦士ガンダム EX-REVUE／WING WAR
雷電DX／イチダントアール／対戦ぱずるだま
マジンガーZ／ソニックウイングス2
エイリアンVSプレデター／ジオ・ストーム
トップハンター／バーチャファイター
ティンクルピット／リーサルエンフォーサーズII
ジョー＆マック リターンズ／DAYTONA USA
リッジレーサー

ニューゲームジャングル

バーチャコップ／スタックコラムス／エイトフォース
雀神伝説／ブレイジングトルネード

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック　第2回

1994
9.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen


格闘王の称号は、
勝ってやる
…絶対に。
KNUCKLE™
カイザーナックル
格闘王の座を狙って繰り広げられる、前代未聞の壮絶バトル。超ワイドなゲームフィールド、切れ味鋭い必殺技、大迫力の破壊
怒ると怖い典型的なラテン娘
LIZA ライザ
格闘スタイル:アマゾン式狩猟術
必殺技:エスタール
ノーテンキなKARATEボーイ
KAZUYA 和也
格闘スタイル:空手
必殺技:鬼吼拳
人間になりたいモンスター
MARCO マルコ
格闘スタイル:?
必殺技:マジックハンド
ストイックな修行中の忍者
GEKKOU 月光
格闘スタイル:忍術
必殺技:地獄独楽
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP. 1994


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
俺がもらった。
絶対に。
KAISER
熱血漢の暴走族リーダー
BARTS バーツ
格闘スタイル：マーシャルアーツ
必殺技：ムーンサルトスマッシュ
勝ち気だが純情な女戦士
LEEHOA 梨花
格闘スタイル：居合道
必殺技：無影活殺剣
シーン…今、強烈な9人の個性が、数ある
格闘アクションを圧倒する
君ならどのキャラを選ぶ？
プレイボーイのダンサー
BOGGY ボギー
格闘スタイル：ダンス
必殺技：リスキーステップ
苦労人の孤児院出身ボクサー
J-McCOY J・マッコイ
格闘スタイル：ボクシング
必殺技：サンダーボルト
ニヒルなカンフー使いの殺し屋
UOORON 武龍
格闘スタイル：カンフー
必殺技：龍激拳
ILLUSTRATION/NOBUTERU YUKI
勝ってやる



ついにベールを脱ぐサムライシリーズ最新作！今回は緊急速報だっ!!

担当：KAL

これぞ〝真〟なるサムライスピリッツ

ゲーム業界のみならず、世間一般にまで多大な影響を及ぼした、あの、サムライスピリッツの続編が、早くも我々の前に姿を現す！

この動きを敏感に嗅ぎとったゲーメスト編集部では、現段階で入手可能な限りの情報を収集。愛すべきゲーメスト読者にのみ、その最新データを公開ー刮目して見よ!!

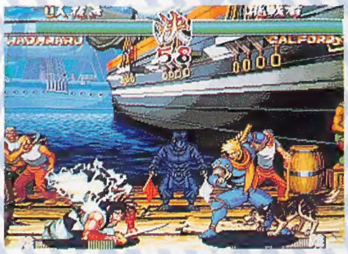
新システムを多数導入 君は使いこなせるか？

システム面に関して現在わかっていることは、前回あったシステム、鍔ぜり合いや怒りゲージ、飛脚による逆転性といったものはそのまますべて残っていて、さらにいくつかの新システムが追加されるということ。

順に見ていこう。

伏せ

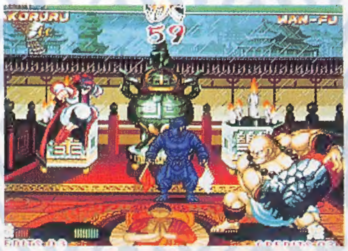
キャラクターが地面にかがみ込み、上段への攻撃を回避する。上段避け、と言い換えてもいいだろう。



プラズマブレードを伏せてかわす。必死だ。

下段避け

足元への攻撃をひょいとかわすテクニック。先の伏せと合わせて使うことになるだろう。



ぶっそうな物で足元を狙ってきた王虎の攻撃を、軽くとび上がってかわすナコルル。

前転・後転

低い姿勢のまま相手に接近するのに有効なのが前転、逆に姿勢を低くしたまま離れるのに便利なのが後転だ。

ただ、ダッシュほどのスピードは期待できないだろう。

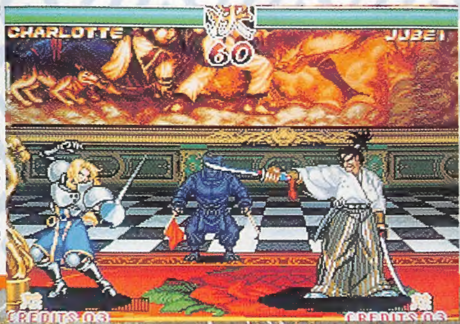


シャルロット得意の上段突きを回避しつつ接近。

挑発

もはやSNKの格闘ゲームではおなじみのアクションだ。

ただしそこは侍魂。ただの挑発ですむとは思えないのだが……？



「何をしておる、かかってこぬか！」と言っているかどうかは知らないが、シャル姐えを怒らせていいの？

主にこんなところだ。ほかに、怒りゲージが満タン状態になると、攻撃力増加のほかにも、「武器破壊必殺技」（超必殺技）が使用できるらしいのだが、現在詳細は不明だ。また、同じくここで説明した新システムについても、今回は詳しい操作法などまでは公表できない。次号を待ってくれ！



あらすじ

魔性の息吹き、感じたり…

世界中の災厄を起こし、暗黒神アンブロジアの復活を図っていた天草は、一人の剣士に滅ぼされた。

復活した天草に深く関わった人間の一人、覇王丸はある晩、突然の闇討ちにあった。

容易に首を取られる覇王丸ではなく、逆にその者を取り押さえたのだが、男はあきらかに何者かに……それも暗黒の影に操られていた。

男は言った。「貴様の魂はいずれ奪ってやるぞ…。あんぶろじぁ、復活…」と。

天草と同じ暗黒の影を感じ取った覇王丸は、剣技の師を訪れた。覇王丸の話を聞いて、師はいつになく表情を険しくし、覇王丸を見据えた。

「あやつには近づくでない。おまえは確かに強うなったが、まだ手を出すでないぞ。よいな」

確かに師は何かを知っている様子だったが、何も語らなかったし、覇王丸も聞こうとはしなかった。その夜、久しぶりに師と酒を酌み交わした覇王丸は、夜明けを待たずに再び旅に出た。口元に不敵な笑みを浮かべて。



覇王丸

「覇王丸、確かにお前は強うなった。じゃが、魔性の者と関わるでない」。そういう師の忠告も、覇王丸の侍魂の火に油を注ぐだけであった。その日、数刻師と酒を酌み交わした後に、覇王丸はまた、ぶらりと旅にでた。

「修羅道…か」。不敵な笑みを浮かべながら、その一言を残して。



修羅道に情けは無用！後ろにはおなじみの飛脚の姿が…。



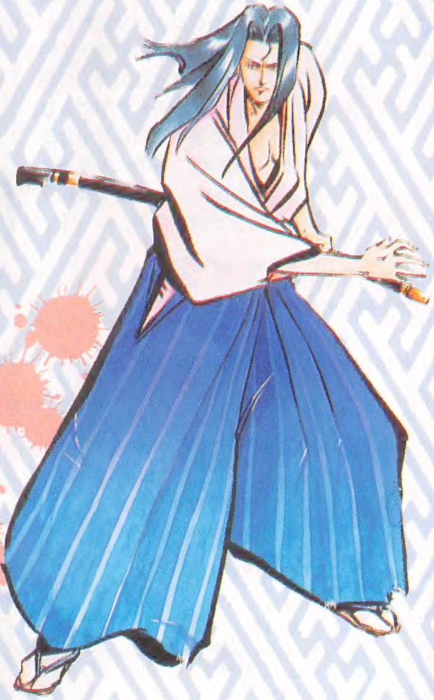
柳生十兵衛



雪荒む竹林の中で、二ツ角羅刀の刃が冴える！

「怪人　由比正雪」とは、魔性に取り憑かれているものだった。天草を倒したが、正雪をはじめとする魔性の者はまだ現世にいるのだ。時の将軍、徳川家斉は事の次第を重く解釈し、十兵衛に魔物討伐の命令を下した。「柳生新陰流・敵にかなうものなどおらぬわ！」

だが、十兵衛もまた、魔性の者に魂を狙われているのであった。



橘右京

右京の手に入れた魔界の華は、究極のものではなかった。「この華は、かとれあ、だな。文献には魔界の中心に究極の華が咲くとあるが、本当に存在するかは…分からぬ」。武蔵の国の老学者はそう語った。

「文献にあるならば、必ず究極の華はそこにあるはずです。わたしは、究極の華を探しに行きます」。右京は再び、魔界を目指す旅に出た。



「つばめ返し」より明確に、つばめの形をとるようになった。



「ママハハ、力をかして！」





ナコルル

朝靄のかかる白樺の木立の中、少女は静かに目を閉じた。いつもと同じように、意識を解放させ自然と対話する。だが、その日は違った。自然の声がなにも聞こえないのである。
「一体どうして…?いけない！自然の魂が魔界に吸い取られているわ。…急がなくては…。さぁ、行こう。ママハハ！」

千両狂死郎

覇王丸と同じく、狂死郎もまた魔物に狙われていた。魔物は狂死郎の付き人に取り憑き、狂死郎に語りかけてきた。「貴様の〝技〟の魂、もらった」。そう言うや否や、狂死郎に襲いかかってきたが、狂死郎は華麗な動作でそれをかわすと、逆に魔物を打ち伏せた。
「おのれ、妖しめ。わしの魂、取れるものなら取ってみい」



これはおなじみ、狂死郎の血煙曲輪だ。背景がすばらしい！



狂死郎のリーチは、相変わらず長そうだ。ちなみに舞台は江戸。



みんなのもっとも気になるところ、ナコルルの新必殺技だ。名前はまだ内緒。



「今日の相手は〝あの柳生の使い手ーママハハ、力をかして!!」

王虎

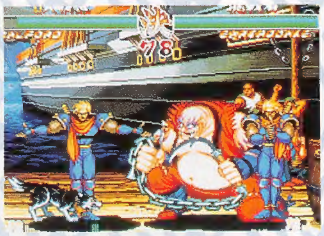
どこを探しても、「真の漢(おとこ)」が見つからず、怒髪天を衝いた王虎の前に、予言者と名乗る者が現れた。予言者は自分の魂と引き換えに世界を掌握できる「破王の卵」の話を王虎に語った。それを手に入れ、中国を統一しようと思い立った王虎は「破王の卵」を手に入れるべく、中国を後にした。「でぇえい！真の漢、王虎気功(パワー)全開じゃっ！」





アースクェイク

毎日のように宝を盗み続けるアースクェイクの許にも、邪悪な意識が語りかけてきた。「我が下僕となり、指示した者を殺すたびに金塊をくれてやろう」。そう聞こえると、空からかなりの量の金塊が降って来た。「いいぜ、一人目を言いな。すぐにブチ殺してくれるぜ」。そしてにやり、と笑いながら言った。「最後はてめぇだぜ。GFFFっ」



シャドーコピーを前に、うろたえる（?）アースクェイク。やはりデカイ。ちなみに分身は2つになってしまった。

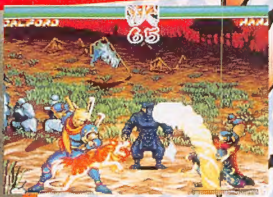


武器を青竜刀から〝柱〟に変えて、一層危険になった我らが王虎。撲殺だ。

ガルフォード

最近、悪事を働く奴らが急速に増えて来た。不審に思ったガルフォードは一連の事件を分析してみると、魔界の影が精神の弱いものに働きかけ、悪事に走らせているのを知った。
「こうしちゃいられないぜ。早く魔界の者を倒さないと、大変なことになる。いくぜ、パピィ！」「ワンワン！」





爆炎龍対ラッシュドッグ。パピィの精進を願う。



人気カード、忍者対決だ。構えが違っているのが密かに感動的！デモも若干変わっているらしいぞ。

服部半蔵

息子の身体は取り戻すことができた。心臓は脈打ち、息もある。しかし、魂が抜け落ちている以上、二度と目をひらくことはない。ある日、半蔵は魔界を掌握している者を倒せば、魔界に漂うすべての魂が解放されると聞き、再び立ち上がった。
「息子よ…そなたを必ず蘇らせようぞ」





パワーUPしているという今回の鍔ぜり合い。どうパワーUPしているのか？

不知火幻庵

嘆きや狂気、怨念が渦巻く魔界に幻庵はいた。そんな幻庵に下僕になるなら肉体を復活させてやろう、という声が飛び込んで来た。声の主は魔界を掌握する者、と名乗った。「ケケケ…まこと復活できるなら、手下になってもいいケ」。だが、幻庵は隙を見つけて、その者を倒し自分が魔界の王にならんと企んでいた。



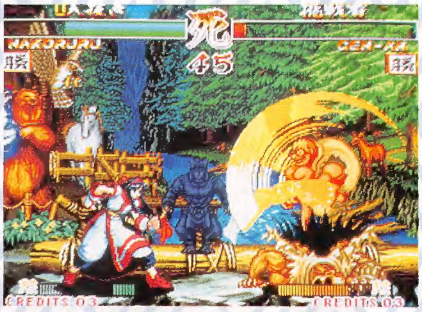
シャルロット

天草は倒したが、背後にいたアンブロジァは倒した訳ではない。シャルロットは、ずっとそのことが気になっていた。そのとき、天草との闘いを描いていたお抱えの画家が、何物かに取り憑かれたように筆を運び始め、ついには見たこともない異形の者を描き上げた。
「やはり、アンブロジァが…。決着を付けねばなるまいな」





七色に輝くスプラッシュファーント。美しく進化するあたり、さすが麗人シャルロット。



こ、この技はいったい…!?とりあえず「脱皮技」と名付けておこう。それにしてもナコルルのディフォルメ具合が…グー。

新キャラ紹介

まだまだ話題はあるぜ そうさ、新キャラだ!!

「真サムライスピリッツ」では、前回から引き続き登場の旧キャラ11人(!!)に加え、新たに4人の新メンバーを迎えることになる。

ではさっそく紹介……といきたいところだが、残念なことに今回はまだ新キャラを公表することはできないのだ。ただ、シルエットのみならOKということなので、その輪郭からどういった輩なのか、次号までの間想像しておくのもおもしろいかも。

だが、しかーし!そこは天下のゲーメスト。読者様に「勝手に想像しておくれ」というのではサービス精神にちと欠ける。

そこで!ゲーメスト編集部独自の発想で、新キャラ4人がどういう奴らなのか、全く勝手に予想イラストを描いてみたぞ。

はたして、これがどこまで"真"に迫っているのか、これは次号の大特集が今から楽しみだー

みんなも、どれほど近いものか、予想してみておくれー



小僧系。女キャラはすでに2人いるのでおそらく増えないと思う。武器はブーメランで(見りゃわかるって)、ヤンチャなガキ。泥まみれの顔でニカ～ッと笑ったりする勝ちポーズがある。もちろん猿(?)も攻撃に参加する。ステージは露店の並ぶ場所or森の中。　(C-LAN)

手にブーメラン、動物と友だちって感じだけど少しひねって、盾型のトンファーを武器に、猿を腰まきにしている少女ってことにしよう。(MoMo)



小坊主(見たまんま)。暗黒邪神教の教徒で、肌は日に当たっていないため紫色。年はいってるがじじいではない。眼が浮き出るほどゲッソリした感じ。呪文を唱えてカラスに襲わせる黒死鳥という必殺技を持つ。このほかにも幻覚を見せるなど、自分で直接する必殺技は少ない。(C-LAN)

実は妖怪。しかもカワイイ女の子。ネコ娘系かな。(MoMo)



実は右手のように見えるものが顔、エイリアンの顔みたいな形してるでしょ。(いなりん)

やはりアイアンアーム系なのかな。でも手首から先が飛んで行きそう。クサリなんかがついていて、ジャラジャラ鳴りそう。　(MoMo)

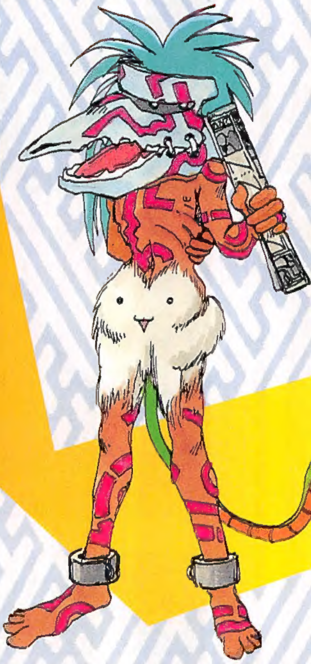


とりあえずカッコイイ侍ふやすかってことでできた。突き技が少ないがリーチはあり、斬り下ろし系がメイン。また、逆手に持って斬り払ったりする。　(C-LAN)

落ち武者風の髪型。上半身はだかで、武器は逆刃刀ってのはどうかな?　(RIK君)

ということで、シルエットイラストを参考に編集部で予想イラストを描いてみた。みんなでアレコレ言いながら書いたんだけど…。本物とどこまで近いかな?



テレビスペシャルアニメ「サムライスピリッツ」にて、覇王丸の新必殺技公開!?

いよいよ放送間近！９月18日にフジテレビ系列で午後１時30分から２時50分まで「サムライスピリッツ」のアニメがドドーンと放送(地域によって放送日が異なるから、テレビ番組表はキチンとチェックしておこう）されるのは、もうみんな知っているよね。覇王丸はもちろん、ナコルル、ガルフォードなどサムスピキャラは全員登場するぞ！

さらに、このアニメでは「真サムライスピリッツ」における覇王丸の隠し技を公開するとのこと。どんな場面でどんなふうに公開するかは秘密。テレビにかじりついてじっくり観るようにしなくちゃね。






王者は2人もいらない!!

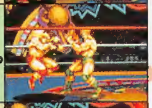
SUPER Muscle Bomber®

スーパーマッスルボマー

スクープ!

今度はルール排除の格闘ゲームとして帰ってきたマッスルボマー。ややこしい決まりは必要ない。ただ目前の相手を叩き潰せ!!

担当：FRS-N,O

つかみ	一定間合いでⒶボタンを押す。	
投げ技	敵をつかんでからⒶボタンを押す。	
ダッシュ	すばやくレバーを2回入力する。	
ガード	レバーを相手と逆に入れる。	
気絶・ロープに振られたら	レバー&ボタンをすばやく連打。	
移動つかみ	レバーを↓↘→と回してⒶボタン。	
つかみほどき	敵につかまれたらⒶボタン。	
ロープ振り	敵をつかんでパンチかキックボタン。	
受け身	投げ技のダメージを受ける瞬間レバーを下へ入力。	
アピール	Ⓑ+ⒹorⒸ+Ⓔ。(この最中攻撃力UP)	

あのマッスルボマーシリーズが、プロレスというワクにこだわらない格闘ゲームとして帰ってきた。

前作のプロレス色の強いものから、ストII色を前面に押し出したつくりとなっている。

このため、ラインは1ラインとなり、飛び道具や対空技を覚えたキャラクターもいる。

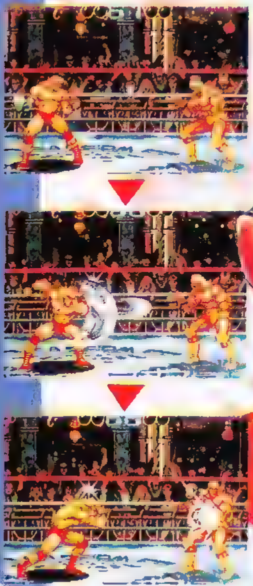
続編ものということで、新キャラクター3人も仲間入りした。そして前作での伝説となったほどの偉大なチャンプ、ヴィクター・オルテガがついに姿を現す!!彼らに加えてBWAの2人、キマラやアストロを加えた総勢14名で闘われる。

操作方法

8方向レバーでプレイヤーキャラを動かす 前で前進、後ろで後退、ガード。上3方向でジャンプ、下3方向でしゃがみ&しゃがみガード。Ⓐボタンでつかみ。Ⓑ、Ⓒボタンが小、大パンチ。Ⓓ、Ⓔで小キック、大キック(計5つボタン)。



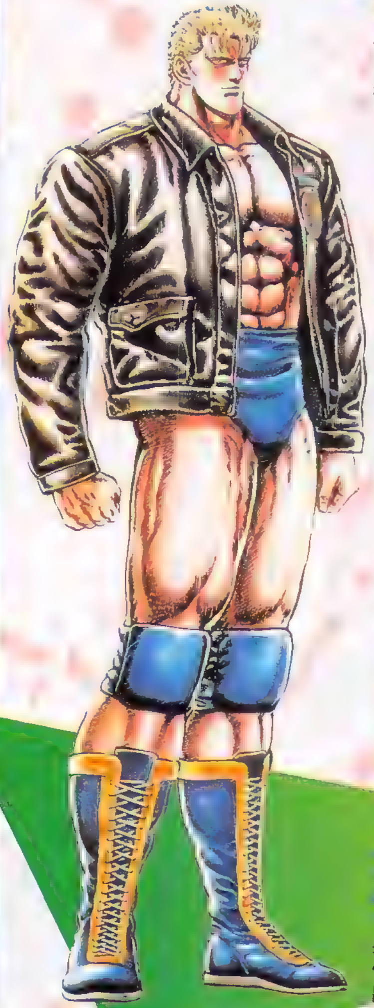
トリニティウェーブ





赤い獅子
アレクセイ・ザラゾフ

身長／192cm
体重／120kg
出身地／ロシア・モスクワ
得意技／ブレーンバスター
ショーマンシップを嫌う、ストロングスタイルの天才レスラー。



クレセントスラッシュ



フロリダの荒馬
ラッキー・コルト

身長／192cm
体重／125kg
出身地／フロリダ・マイアミビーチ
得意技／フェイスバスター
ケンカっぱやさはCWAで1番。エキサイトしすぎて反則負けもしばしば。

STORY

チームバトルロイヤルでタッグとしてのNo.1を決めるヒートアップスクランブルの王者が決定した時に放たれた「王者は2人もいらない」というセリフがレスラーたちの胸を深くえぐった。
王者は厳しい鍛錬の末に栄光の座をつかみ、舞台の中央で常にスポットライトが当たって至福の絶頂にいるように見えても、舞台裏に回れば、たとえようのない焦燥と孤独感が闇を覆い、負けることを許されないプレッシャーに押しつぶされそうになりながらも王者の持つ孤独に耐えていかなければならない。
（オルテガがなぜ皆の前から姿を消したのか、今なら分かるような気がする）
ザラゾフはつぶやいた。
（オルテガの失踪からずっと空位になっているマスター・オブ・マッスルボマー。この由緒ある王座の持つ重みに耐えていくには、体を鍛えるのみならずそれ以上に心をも鍛え抜くことが必要なのではないだろうか。今の自分に満足していない訳ではない。が、しかし……）
ちょうどそのころ、アストロは絶望感にあえいでいた。
BWAの総帥としてCWAを傘下に収めんとする野望を持ち込んだものの、CWAのレスラーたちの持つ熱い魂に冷えきった心が溶かされてしまいつつあった。
（クッ、あんなCWAの雑魚どもにいい勝負をされているようでは闇の帝王と呼ばれた、この俺の威信にかかわる。もう二度と使うこともあるまいと思っていた必殺技の封印を解いてでもマスター・オブ・マッスルボマーのベルトを手に入れ、その場でこなごなにしてやる。全世界の注視している前でな！）
そして半年が過ぎていった。
マスター・オブ・マッスルボマーの栄光を我がものにと、誰もがこれまで以上に厳しいトレーニングを積み、技に磨きをかけ、さらには新しい必殺技をも編み出していた。
「インターナショナル・ブロウアウト」の開幕がそろそろ秒読み段階に入ってきたある日、突然アストロが新ルールを提唱し、さらにCWAはサーカスのショーだと挑発してきた。新ルール、それは3本勝負のノックアウト制を採用するというものだった。
他にも場外なし、ロープエスケープなしといったおよそプロレスとは異なったルールである。当然CWAの各レスラーは猛反対し、両団体間に険悪な空気が流れ始めた、その時……。
今まで行方不明になっていた、あの伝説のマスター・オブ・マッスルボマー、ヴィクター・オルテガが突如としてマスコミの前に姿を現した。オルテガはその席で、あろうことかアストロの提示したルールに賛同し、さらにマスター・オブ・マッスルボマーのチャンピオンベルトを賭けてもいいとまで言い放った。
いったい彼の真意はどこにあるのか。またなぜ突然皆の前に姿を現したのか。
謎は謎を呼んだが、誰も彼の意図は知る由もなかった。
そういった紆余曲折を経て、遂にインターナショナル・ブロウアウトは開催された。
……そして、新たな挑戦者たちがそれぞれの思惑を胸に秘め、今、秘密のベールを脱ごうとしている……。

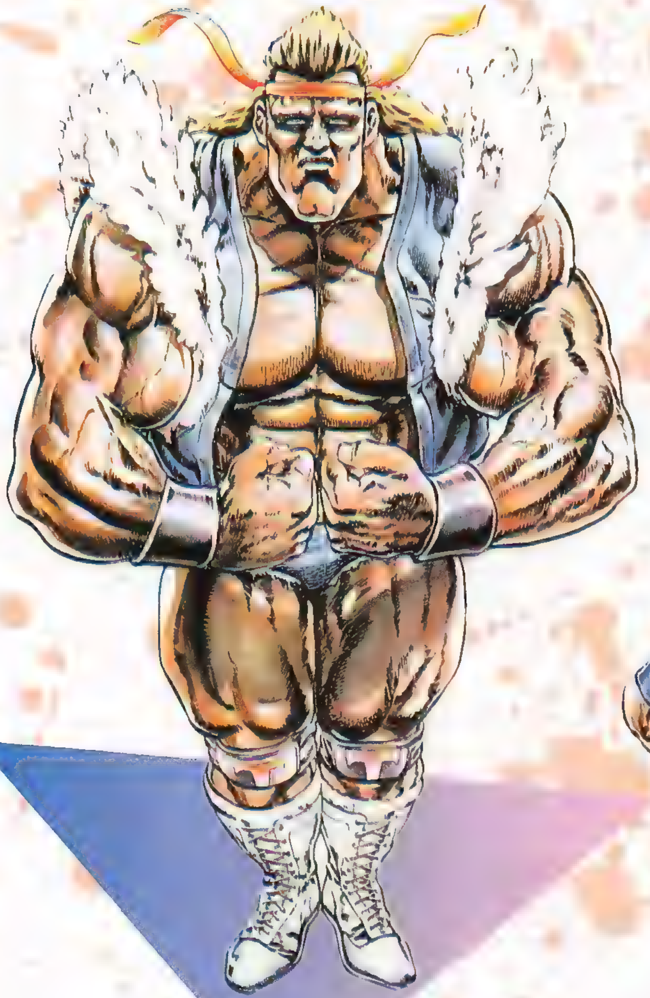


怒髪竜



白面の悪魔
ミステリアス・ブドー

身長／182cm
体重／100kg
出身地／日本・鎌倉
得意技／ローリングソバット
奇技なファイトスタイルだが、技の切れは鋭く、シビアな闘いも得意とする。



最強最後の巨人
タイタン・ザ・グレート

身長／236cm
体重／196kg
出身地／イギリス・ウィガン
得意技／ネックハンギングツリー
キャリアは浅いが、巨体をフルに生かして、一躍トップクラス入り。



マウンテンブレイク



アカプルコの殺人蜂
エル・スティンガー

身長／168cm
体重／74kg
出身地／メキシコ・アカプルコ
得意技／フライングヘッドバット
目立つことが生きがいで、持ち前のスピードとバネを使った空中殺法は見事。



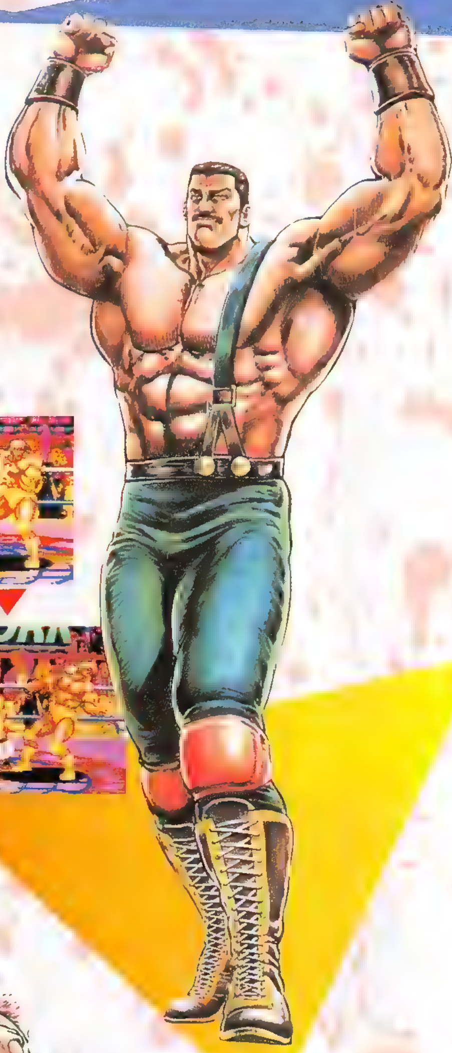
スパイラルムーン

スーパーマッスルボマー

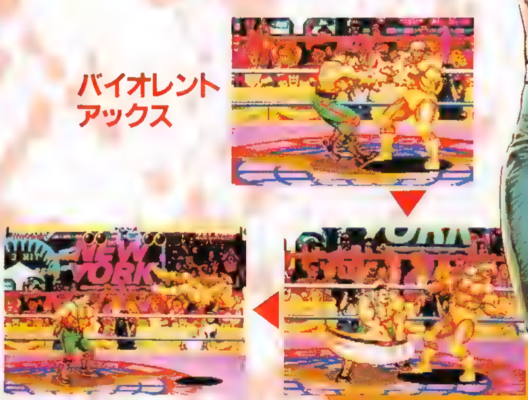


市長
マイク“マッチョ”ハガー

身長　202cm
体重／140kg
出身地／ニューヨーク・マンハッタン
得意技　パイルドライバー
いくらやられてもお構いなしに前に出て、たたき潰すファイトが持ち味。



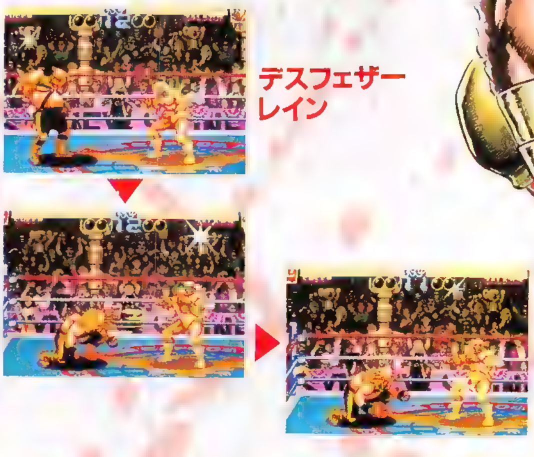
バイオレントアックス





迷える羊
シープ・ザ・ロイヤル

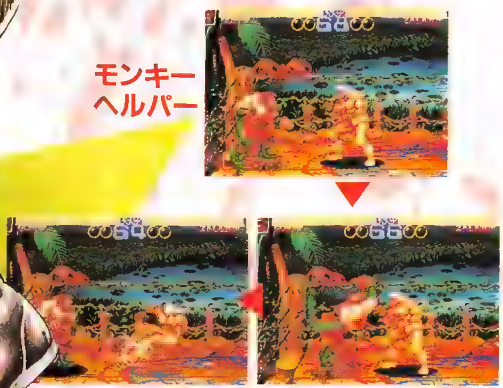
身長／199cm
体重／163kg
出身地／オーストラリア・メルボルン
得意技　DDT
パワーにはかなり自信を持っている。体重を乗せた技はバツグンの威力を誇る。



デスフェザーレイン

失われた知性
“ミッシングIQ”ゴメス

身長／198cm
体重／150kg
出身地／ドミニカ・サントドミンゴ
得意技／噛み付き
原始人のようだが実力はトップクラス。サルのフリークは大事なパートナー。



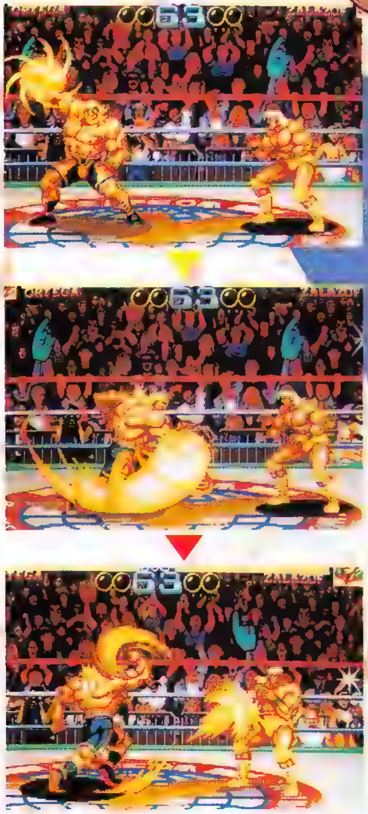
モンキーヘルパー



マスター・オブ・マッスルボマー
ヴィクター・オルテガ

身長／210cm
体重／156kg
出身地／不明
得意技／バックドロップ
あまりにも強すぎたためリングを去った伝説の王者。今、再び炎は燃え上がる。

オーラバースト

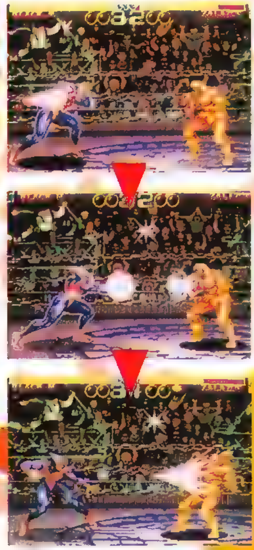


メタル・ブルスト
ブラック・ウィドー



身長／205cm
体重／95kg
出身地／ドイツ・ハノーバー
得意技／フランケンシュタイナー
全身コスチュームのレスラー。クモのようにしなやかな動きで敵をしとめる。

タランチュラネット



地獄の工作兵
リップ・セイバー



身長　199cm
体重　135kg
出身地　カナダ・カルガリー
得意技　凶器攻撃
戦場での生死を賭けた闘いをプロレスに求める。敗北を何よりも恐れている。

TNTバスター



スーパーマッスルボマー



ヘルバーナー



荒ぶる巨鯨
キマラ・ザ・バウンサー

身長　200cm
体重　200kg
出身地　アメリカ・シカゴ
得意技　ジャイアントスイング
太った体から繰り出される技は超強力。弱いものいじめを好むが憎めない一面も。



魔界の使者
ザ・レイス

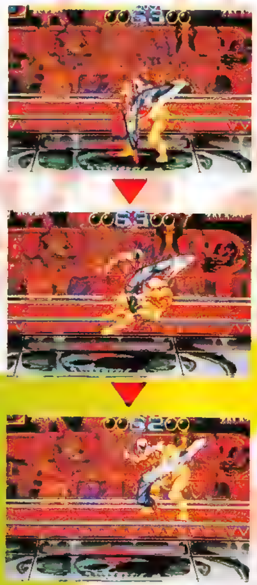
身長　219cm
体重／160kg
出身地　インド・ニューデリー
得意技　ギロチンドロップ
不気味な容姿で、そのラフファイトぶりは見る者すべてを恐怖におとしいれる。



褐色の閃光
アストロ

身長／188cm
体重／105kg
出身地／不明
得意技／後ろ回し蹴り
BWA総帥で、力と技を併せ持つ格闘マシーン。どんな敵でも容赦はしない。

K³



ブラッディスネーク



彩京縦シュー第2弾！
スーパーアニメーション！

スクープ

GUNBIRD
ガンバード

©1994　彩京　※画面はすべて開発中のものです

「戦国エース」の彩京が送る縦スクロールシューティングの最新作は、スチームパンク！

担当：KAL

ついにきた！こいつがウワサのガンバード!!

昨年、「戦国エース」で高い評価を得た彩京の縦スクロールシューティングゲームの第2弾が、ついに発表された。その名も「ガンバード」。

「戦国エース」で好評だった中村博文氏を再びキャラクターデザインとして迎え、麗わしくも魅力溢れる主人公たちをまたも創作してくれた。

また、彼ら（彼女ら）を躍動させるために費やされた動画容量は、「戦国エース」の実に3倍以上！

そしてアニメーションを担当するのはOVA『ガルフォース』『バブルガムクライシス』などを手がけたアートミックだ。

その本格的なデモシーンの一部を下2段使用で一挙掲載。じっくり見てくれよ！

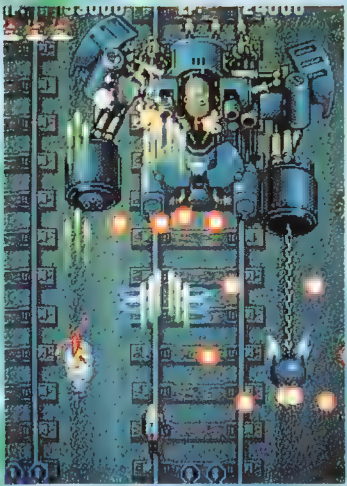
ルールは簡単みんなよってこい！

操作は8方向レバー＋2ボタン。Aボタンがショット、Bボタンがボンバーだ。またAボタンを一定時間押し続けてから離すと、キャラクターごとに個性豊かな特殊弾が撃てるぞ。さらにショットは、アイテムを取るごとに4段階にパワーUP。パワーが上がればサブウェポンも自動装備されるようになっている。

ほかにも、2人同時プレイ、途中参加もOKだ。

さて、気になるキャラクターの人数だが、今回はちょっと少なめで5人。まぁ、似たようなのがたくさんいるより、眩しいくらいに個性的なキャラがしっかりいてくれれば、少しくらい少なくたって気にならないよね。

なお、2人同時プレイ時のエンディングは、例によって選んだキャラの組み合わせによるマルチエンディング。またガンバードでは、1人プレイ時でも複数のエンディングが用意されているぞ。


ロケットパックを背負って飛ぶアッシュのサブウェポンは、怪光線！


敵の攻撃は、かなりキビシそうだ。マリオンと鉄（人力ヘリ使用）、どう立ち向かう？

胸の奥がウズウズしてくるよな、この話よぉ…

舞台は今世紀初頭のヨーロッパ、人類が初めて動力飛行に成功したころのお話。

かつて多くの冒険家が追い求めた"アトラーの魔鏡"。それは、持ち主の願いを何でもかなえる魔法の力をもつといわれる。

しかし、はるか昔に王家の墓より盗掘され消失したとされており、その存在すら定かなものではなかった。

そして現代は科学と技術の新世紀を迎え、もはや魔鏡など忘れ去られたかに見えた…。

しかし、再び"アトラーの魔鏡"が世間を賑わすこととなる。なんとフランスの考古

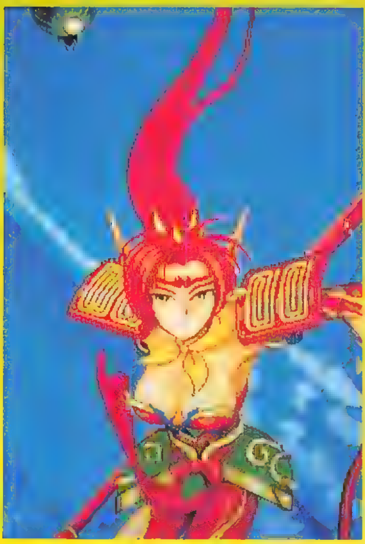
まずはこのOPデモを見よ！

アッシュの登場アニメーションの一部。この間わずかに0.5秒！



ヤンニャン
(OPデモより)
YUAN-NANG

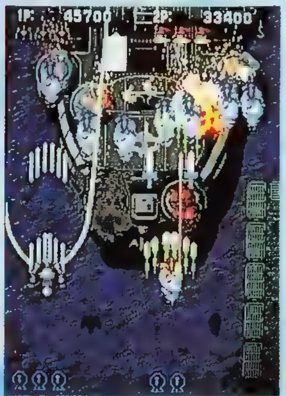






パルナス(左上)の特殊攻撃は、伸ばしたパンチから放電する。さすがロシアの最強ロボ。

ヤンニャンの特殊攻撃は、なんと"如意棒地獄突き"だ！敵弾を消す通好みの技だ。



学者が魔鏡の断片を発見したのである。しかも同時に出土した碑石には次のような一文が読み取れた。
『我の断片を集めよ、我再び復活せん。我の封印をときし者の願い、万事を叶えん』
かくして世界各地に四散した魔鏡の断片を求め、世界中の冒険者たちが色めき立つなか、それぞれの願いを胸に秘めた5人の"大空の冒険者"が飛翔する。
"空路"なき時代のこと、彼らの有利さは他を圧倒するかに見えたが、目的を同じくする恐るべき組織が動きだしたことを、今はまだ誰も知らない。

お供の魔法ウサギを敵に撃ちこむ"ファイヤーラビット"。いやーマリオンの攻撃は綺麗なのが多い……。





鉄(中央下)の特殊攻撃、ドラゴンロケット乱れ撃ちが炸裂！ マリオンのサブウエポンはお星さま？





MARION
マリオン
(OPデモより)

動く動く動くとにかくやたらと動くぞぉ〜〜!!







■小さな大魔法使い

マリオン　MARION

イギリス出身　13歳

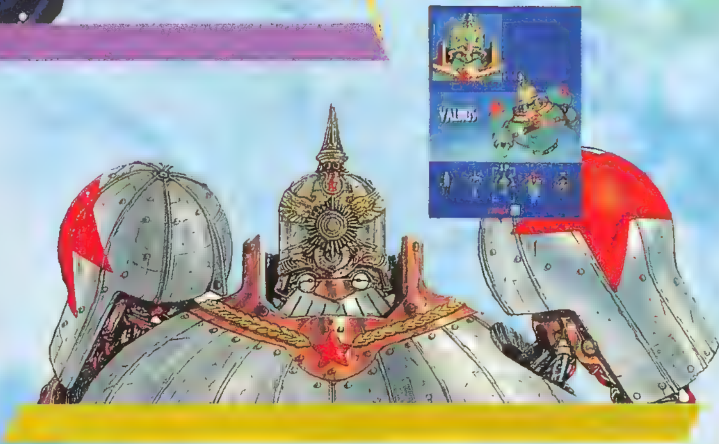
〝大魔法使いマーリンの末裔〟を自称する爆発元気娘。未熟ながら〝風の術法〟を操り、ホウキを媒体に飛行する能力がある。今回修行と称して家を飛び出すが、本当の目的は伝説の魔鏡さがし。可愛い顔だが気が強く、いたずらの下準備にはどんな苦労もいとわないダークな性格で、今回も凶悪な野望を抱いているようだ。

■大空の冒険科学者

アッシュ　ASH

ドイツ出身　28歳

科学者、考古学者の肩書を持つクールな冒険家。探究心と冒険心の塊のような男で、ここ数年は〝空を飛ぶ機械〟の研究に没頭していた。最近ようやく背負い式推進機〝ロケットパック〟を完成させ、飛行実験に成功するもつかの間、魔鏡の噂を聞くや否や沸き起こる探求心を抑え切れず、新たなる大冒険に身を投じる。



■空飛ぶロボット軍人

バルナス　VALNUS

ロシア出身　6カ月

帝政ロシア軍部で開発された、空飛ぶ自動兵機1号。ロケット推進装置を主軸に、各種兵器とゼンマイ式思考回路を装備した最強ロボで、6時間に1度ゼンマイをまかないと思考が停止するらしい。常に軍部の命令で動き、今回は皇帝直々に魔鏡奪取を命じられるが、最近どうやら思考回路に〝自我〟らしきものが芽生えているらしい。





■愛と根性の宮大工

鉄　TETSU

日本出身　60歳

若いころに恋人を事故で失い、以来40年間独身を貫いた孤高の宮大工。数年前仕事で渡仏し、その後欧州放浪の旅路につくが、旅先にて魔鏡の噂を聞き最後の冒険を決意する。歳に似合わぬ凄まじい肉体美の持ち主で、今回の冒険のため自ら作成した人力ヘリを使用し、その無限の筋力で航空力学を無視して飛行する。

■中華な女導士

ヤンニャン　YUAN-NANG

中国出身　年齢不詳

妖しげな仙術の使い手で、人かどうかも定かでない美貌の女導士。足元に小さな雲を発生させて飛行する能力がある。顔に似合わず大の喧嘩好きで、純粋に〝自分より強い奴〟を追い求める性分らしい。謎の多い美女で、今回魔鏡争奪戦に加わるも目的は不明。3段階に変身できるとか、実は正体はおさるだとか、噂は絶えない。

夢の対決が満載!
今はコレに注目だ!!

THE KING OF FIGHTERS '94

今回は、システムのおさらいと各キャラの必殺技、通常技の紹介だ。こいつを読めば予習はバッチリ。

担当:KAL

さて、2回目になるザ・キング・オブ・ファイターズ'94の紹介だが、今回はシステム的な部分のおさらいを軽くながしていこう。

仲間の存在を忘れるな! 援護攻撃

このゲームは、3人1組ワンチームで、他のチームと対戦していく、というのは前回ですでに紹介済みだね。

この〝3人1組で闘う〟というのがザ・キング・オブ・ファイターズ'94の最大のウリであり特徴でもあるんだけど、これは具体的にはどういうことを意味しているんだろう?

3人分の必殺技コマンドを覚えなければいけないとか、得意なキャラが負けるとあとがマズイとかそういうこともちろんそうだけど、ここでいいたいのは「仲間の存在」のこと、つまり、相手キャラと対戦中にも味方キャラのことを忘れてはいけないってことなんだ。

例えば、自分のキャラが気絶してしまったときなど、ただ単にレバーとボタンをガチャガチャやるのではなく、ボタンを3つ同時(A〜C)に押せば、バックで待機中の味方が助けにきてくれる。これを「援護攻撃」というんだけど、実際対戦しているとついつい忘れがちになってしまう。

もちろん、援護攻撃には条件があって、その条件をクリアしていないと味方はこないぞ。ではその条件とは…。

・相手より体力が少なくて、気絶状態かつかみ攻撃をされていて…
・画面内にまだやられていない仲間が映っていること

以上の条件が揃っているときにA〜Cのボタンを3つ同時押しすることで、待機中の仲間が助けに来てくれる。



つかみ攻撃をされている!ここでA〜Cを同時押しすると…(画面端に注目)、



仲間が助けにくる。気絶時も同様に。

残り体力が貴重なこのゲームでは、援護攻撃は非常に重要。すぐに味方を呼べるよう、ボタンを叩くときは3ついっぺんに。それからなるべく味方の近くで闘うということ。ただしこれはちょっと難しそうだね…。

パワー溜め、攻撃避けを使いこなそう

画面下に表示されているゲージ。これはパワーゲージで、MAX状態になるとすべての技が1・5倍の威力になる。この1・5倍というのがなかなかのもので、パワーのないキャラはもちろん、パワー型のキャラも常にMAX状態で闘いたいところ。

そこで、すぐに溜める方法にA〜Cの3ボタン同時押しっ放し、というものがある。こうすると、キャラは気合ため状態に入るが、同時押しをやめればすぐに動けるようになるのでご心配なく。



3つ同時押しで気合ため。挑発されると減ってしまう。

また相手の攻撃をガードしたりくらったりしても少しずつゲージはたまっていくが、〝たまりきっていない状態だと、相手の挑発で減ってしまう〟ということもよく覚えておこう。ちなみに挑発は離れてレバーニュートラル立ち大パンチ。一度溜まりきれば挑発で減らされることはないが、満タン状態だと一定時間経過するか、〝超必殺技を出すと〟ゼロになってしまうぞ。

それから、体力点滅状態でゲージをMAXにして超必殺技を出しても、〝これだけは1・2倍の威力にしかならない。まぁこれは仕方ないよね。

〝攻撃避け〟は、ラインのないこのゲームでは相当重要。A+B同時押しで全身完全無敵になれるのだが、この間、投げられ判定だけは残っているので、飛び道具から何からすべて(大門五郎の地雷震だけは例外)避けられるからといって避けてばかりいるとあっさり投げをくらってしまうぞ。



飛び道具や突進系必殺技をかわすのに超有効。対空などにも使えるが…。

ところで、従来のスルーアタックはというと、しっかり全キャラに備わっているぞ。ただ操作が攻撃避けのほうが楽なので、つい忘れがちになってしまう。が、全身無敵とはいかずとも、避けながら反撃できるスルーアタックの存在はやはり重要だ。

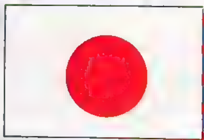
ちなみにC+D同時押しでは、ふっとばし攻撃がでる。相手を遠くへ吹き飛ばす攻撃だが、使い方は難しそうだ。

これは空中でも出せる(蹴りのグラフィックで、効果が違う)ので、普通の跳び蹴りとの使い分けが必要になりそうだ。

体力を回復だ!

3人1組のこのゲーム。1人勝ち抜いたあと、勝利者表示の時点で〝一定ボーナス+残タイム分〟体力が回復するようになっている。ということは、いかに早く勝負を決めるか、が重要になってくるといえる。

たとえ1人目で苦戦したとしても、2人目を速攻で倒すことができれば、それなりに回復する。これは、速攻勝負の世界になるか……な?



京サマとお呼びッ!!

日本代表

日本最強格闘家チーム

カッコいい京&紅丸と???な五郎。一応主人公チームだぞ。そこんとこ忘れんな。

担当：SC派ひぐ

日本最強格闘家チーム(日本)

日本を代表する日本最強格闘家チーム（そのまんま）はバランス型の草薙京（以下京サマ）、超パワー型の大門五郎（以下ゴローちゃん）、スピード型の二階堂紅丸（呼び名募集中）の三人で構成されている。

京サマ以外の必殺技は多少毛色の異なったものばかりなので、使いこなすまでに時間はかかりそうだが、一度使うとクセになるものばっかりだぞ。

草薙 京



炎を操る武術を使って闘う京サマの必殺技は、当然ながら相手を火だるまにするものが多い。

百八式・闇払いは炎の塊が地を這って進んでいく飛び道具で、パワーウェーブに似ている。技が出るのは速いが、硬直がやや長めなのが気になる。

百式・鬼焼きは炎を腕にまとい、回転しながら上昇する。いわゆる対空技として大きな威力を発揮しそうだ。



百八式・闇払いと百式・鬼焼きの撃ち合いだ。

この百式・鬼焼きと百八式・闇払いは当たると敵が燃えてくれるので爽快感バッチリだ。

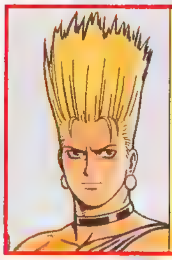
そしてもうひとつの必殺技が百壱式・朧車(おぼろぐるま)だ。相手に向かって飛んでいきながら回転蹴りをはなつ。わりと高軌道なので地上の相手には当てづらいが、遠い間合いなら対空技になるぞ。

通常技もリーチの長いものが多く、百式・鬼焼きや百壱式・朧車、立ち大パンチなど対空も充実している。地上戦よし、空中戦よしのオールラウンドプレイヤー、それが京サマだ。



大の百壱式・朧車は3回ヒットする。ここから地面にタタきつけるぞ。

二階堂紅丸



一度は京サマに敗れたとはいえ、その格闘センスは抜群の紅丸(呼び名募集中)。スピードと長いリーチがウリのキャラだ。

必殺技の雷靭拳は拳の先に気（雷？）をまとわせて打ち出す正拳。真空片手駒は、片手を地面について、その手を軸にコマのように高速回転する。リーチも長く、意外なことに対空に使えたりもする。

そして居合蹴り。特になにが優れているというわけではないが、非常にカッコイイ。ムチのように足をしならせて蹴りつける彼の姿は華麗というにふさわしい。

通常技はやはりリーチの長さが目立つ。特に立ち大キック、大足払いなどのキック系の長さが尋常でない。ただ飛び道具を持っていないので一方的に相手を抑え込むのは難しそうだ。

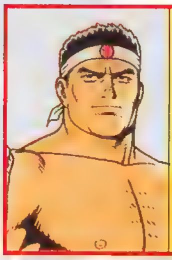


雷靭拳は判定は強いが、出るのが遅め。



シャープ感あふれる居合蹴りはトドメの一撃に使いたい。

大門五郎



美形どころが揃っている日本チームになぜこんな奴が…と思ったのはキミだけじゃない。だが実際にゴローちゃんが動いている様を見てしまったら、そんな考えは一蹴されるだろう。

まずは必殺技の地雷震が他に類を見ないタイプの技で、地面を揺らすことでダメージを与える。対戦相手だけでなく、後ろで待機している連中も（敵味方問わず）転ばせてしまう恐怖の技だ。



ゴローちゃんには敵も味方も関係ない。

次の超受け身。ウォーミングアップに欠かせない前回り受け身で接近する技（？）だ。超受け身で背中を地面についた瞬間は完全無敵なので、それを利用して足払いをスカして投げにいったりもできる。

超大外刈りと天地返しは投げ技。超大外刈りはその名の通り大外刈りを派手にしたもの。天地返しは、一度背負い投げをして相手を地面にタタきつけ、さらに天高く放り投げる。どっちも迫力満点の豪快な投げだ。



え？試合中にいきなり前回り受け身するヤツなんていない？小さいことは気にしないように。



ゴローちゃんの勝利姿。体力回復と同時に爆発音が響く。

草薙京	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百壱式・朧車	←↓↙+BorD
二階堂紅丸	雷靭拳	→↓↘+AorC
	真空片手駒	→↘↓↙←+BorD
	居合蹴り	↓↘→+BorD
大門五郎	地雷震	→↓↘+AorC
	超受け身	↓↙←+BorD
	超大外刈り	投げの間合いで→↙↓↘+D
	天地返し	投げの間合いで→↘↓↙←→+C



パワーとスピードの融合!

アメリカ代表

3大スポーツチーム

ボクシング、アメフト、バスケと人気スポーツが集合!ということは、このチームは当然人気がある!!(確証無す)

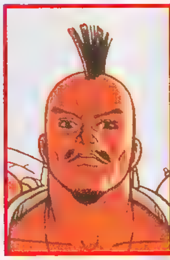
担当 K・K・Y・TOSHI

3大スポーツチーム(アメリカ)

パワー重視のブライアン・バトラー(アメフト)に、スピードで相手を翻弄するラッキー・グローバー(バスケ)、そしてバランスのとれたヘビィ・D!(ボクシング)。

このスポーツ格闘家たちで構成された、完全オリジナルチーム。一人一人を使ってみると扱いづらい印象を受けるが、3人一組で見ると非常にバランスのとれたチームである。必殺技の爽快感などは他のチームよりは薄いと思うが、戦略性の高い、チーム戦独特の楽しさを味わわせてくれるだろう。

ヘビィ・D!



ボクサーなのでキック系の技はないが、リーチのある通常技を中心に闘うキャラだ。主に使う通常技はしゃがみ大キック、立ち大パンチ。これらで相手を端に追い込み、R・S・Dでラッシュをかけていくといいだろう。

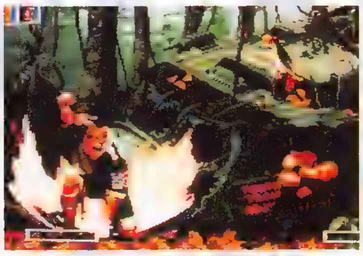
立ち大パンチはレバーを前に入れると、前進して打ち下ろす。実はこれ下ガードができないのだ。ということは…相手の起き上がりに2択を迫ることができる。



このレバー入れ立ち大パンチは下ガードできない。2択…。

接近している時はいいが、相手の距離を取られると、このキャラは攻め手に欠ける。そういう時は無理に攻めようとはせず、相手の出方を見て、ソウルフラワーや、ブラストアッパーを置いておこう。

S・フラワーとB・アッパーは一見対空に使えそうだが、実際は使えない。しゃがみ大パンチのほうが信頼できるぞ。

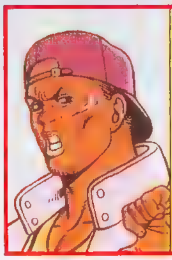


ソウルフラワーを撃ち、相手を固めたら…。



すこしは安心してR・S・Dが撃てる。バリエーションを豊富に。

ラッキー・グローバー



このチームのエース的存在がこのラッキーである。他の2人に比べスピードがあり、扱いやすい。

このキャラの闘い方はまず、小デスバウンドをガードさせることから始まる。ボールの軌道上、大のほうがかなり当てやすいが、出た後の硬直がながい。小ならば追い掛けていけるほど、硬直がみじかいのだ。しかもヒットすれば、次の通常技も入り連続技になる。



小デスバウンドが当たると…、



歩いてきて立ち大キック。2段になるのだ。

小デスバウンドを追いかけ、次の攻撃は通常技だけでなく、ラッキービジョンとサイクロンブレイクを織り混ぜよう。L・ビジョンの無敵時間は出かかりだけだから、乱用は禁物だぞ。S・ブレイクは空中では3HIT入るが、地上の敵に対してはそれほど強くないのが欠点だ。

通常技は特に使ってはいけないものはなく、皆リーチがあって素早い。しかし残念ながら対空に適したものはないので、先読みのS・ブレイクで相手の跳び込みを防ごう。

ブライアン・バトラー



パワーキャラにありがちな、攻撃判定のでかさが頼もしい。突進系の必殺技、ブライアントルネードとハイパータックル、空中からはスクリューボディプレスで攻めたてよう。

ブライアントルネードの特徴は、ほとんどの飛び道具を抜けられること。しかも無敵時間ではなく、この技自体が抜けられるのだ。ただ出るまでが遅く、見てからというわけにはいかない。



なんとハリケーンアッパーも抜けられる。どういう原理だ?

ハイパータックルも同じように、出るまでに隙がある。飛び道具は抜けられないが、B・トルネードよりは攻撃範囲がでかいので使い分けよう。

スクリューボディプレスはめくりを狙うと返されにくい。入ってしまえば、立ち小パンチをキャンセルしてB・トルネードにつなげるといいぞ。

使える通常技は大足払い。リーチがあって判定も大きいので使い勝手が良い。また対空には早めのしゃがみ大パンチ。これがなかなか対空度が高いのだ。

跳び込みには遠間なら大キック。近間なら小キックでめくって、連続技につなげていこう。



貴重なめくり技、小キック。

ヘビィ・D!	R・S・D	➡⬇⬊+AorC
	ブラストアッパー	⬇⬊➡⬈+BorD
	ソウルフラワー	⬅⬋⬇⬊➡+AorC
ラッキー・グローバー	デスバウンド	⬇⬊➡+AorC
	ラッキービジョン	⬅⬋⬇⬊➡+BorD
	サイクロンブレイク	⬇⬋⬅⬉+BorD
ブライアン・バトラー	ブライアントルネード	➡⬇⬊+AorC
	ハイパータックル	➡⬊⬇⬋⬅+AorC
	スクリューボディプレス	ジャンプ中に⬇⬊➡+BorD



3人のアンバランスさが売り

韓国代表

韓国悪人?チーム

安定した強さのキム。このキムが他の2人をどれだけ引っぱっていくかが、勝負の分かれ目だ。

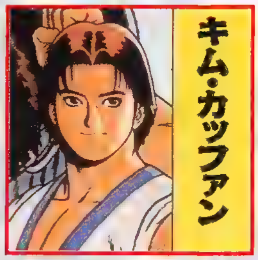
担当：松っちゃん

ヘンな組み合わせチーム(韓国)

餓狼伝説の有名人、キムが悪人2人を率いて登場。キム以外の2人は、刑務所から脱獄してきたチャンとキムを襲って逆に返り討ちにされたチョイ。

キムは、多少の通常技と必殺技の変更はあるものの、韓国チームのエースとなることは間違いなしだ。キムに続くイロモノ2人がどこまで闘えるかがこのチームのポイント。

キム・カッファン



テコンドー使いにして、餓狼伝説シリーズで大暴れしたキム。今回は、技のつなぎが難しくなったため餓狼スペシャルのように1発当てると勝ちみたいなことはできなくなった。

必殺技では、飛翔脚の変更が大きい。ある一定の高さまでジャンプしないと出なくなったのは痛いが、レバー下とキックの同時入れではなくなったのでとても出しやすくなったのだ。

半月斬、飛燕斬はどちらも移動距離が短くなったので少し使いにくくなってしまった。半月斬は主に、連続技に組み込んでいくものになるだろう。飛燕斬は対空技としてはかなり使えるが、地上戦では無敵時間が短くなったせいかやたらと相打ちになる。しかし、密着状態だと2発入るようになったのは心強い変更だ。



これだけ近ければ2回ヒットするぞ。

通常技では、しゃがみ大パンチにキャンセルがかからなくなったので餓狼スペシャルの時のような敵を固めて動けなくするといった闘い方はやりにくくなってしまった。

しかし、立ち大パンチなどにはキャンセルがかかるのでこの技を中心に使っていこう。



ここからキャンセルをかけて半月斬につなごう。

チャン・コーハン



デカイ、遅いといった使いづらさが目立つが、こいつのパワーは強烈。必殺技が、鉄球大回転と鉄球粉砕撃の2つしかないのは少しさみしい。

鉄球大回転の小と大で出した時の違いは鉄球を回す時のスピード。初めは遅いが徐々に早くなっていく。この高速回転の時は飛び道具を消すことができるし、対空技としても十分使うことができるのだ。

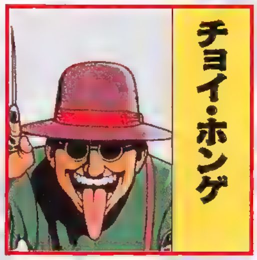
鉄球粉砕撃のほうは、鉄球をヨーヨーのように投げて相手にあてる必殺技。出るまでのスキが大きいので使うタイミングを考えて使おう。

通常技では、とにかく使えるのが立ち大パンチ。チャンが素早く出せる数少ない技で対空技としても使うことができるぞ。立ち大キックは1歩前に出てから蹴り出す。この技、とてもリーチが長いので牽制技として大パンチと併用していこう。



多少、レバーで前後移動できる。

チョイ・ホンゲ



このゲーム一番のイロモノキャラといっても過言ではないチョイ。歩行スピードがとても速いので、相手を前後移動で揺さぶってからの攻めが中心となるだろう。

まずは、回転飛猿斬。この技は、ゴロゴロ前転しながら相手のほうに向かっていくもの。この時、さらにパンチボタンを押すと相手に襲いかかる技に変わる。

竜巻疾風斬は、上に昇っていく対空技だ。この技は、連続技に使いやすい。特に大で技を出すと地上で2回ヒットするぞ(距離が近いとき)。



ゴロ、ゴロと転がり、

飛翔空裂斬は、1度壁までジャンプしてから相手の頭上を急襲する必殺技だ。技のスピードは速いのだが、攻撃避けでよけられると必ず反撃を受けてしまうので乱発はやめよう。



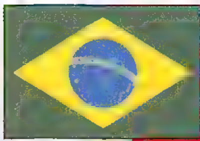
相手の頭上へ飛びかかる。

通常技で使えるものは、遠距離立ち大キックとC+Dのふっとばし攻撃。大キックのほうは、2回ヒットするうえ、前に1歩出てから出すのでリーチが非常に長い。C+D攻撃は出した後のスキは大きいが、これまたリーチが長いので使える。他には、ジャンプ大キックがめくり攻撃に使いやすいことは要チェック。



パンチボタンで襲いかかる。

キム・カッファン	半月斬	⬇⬋⬅+BorD
	飛燕斬	⬇ため⬆+BorD
	飛翔脚	ジャンプ中に⬇+BorD
チャン・コーハン	鉄球大回転	AorC連打
	鉄球粉砕撃	⬅ため➡+AorC
チョイ・ホンゲ	飛翔空裂斬	⬇ため⬆+BorD
	竜巻疾風斬	⬇ため⬆+AorC
	回転飛猿斬	⬅ため➡+AorC



地獄を生き抜いた男の技を見せてやれ!

ブラジル代表

怒チーム

通常技が強力なこの3人。パワーで押し切ることも可能だ!

担当：KAL

怒りチーム（ブラジル）

SNKの名作アクション、「怒」シリーズで、毎回1Pを務めていたラルフと、2Pを務めていたクラークがキング・オブ・ファイターズに参加。それまで2人に陰から指令をあたえていた上官、ハイデルンも加えて「怒チーム」として大会に殴り込みをかける。

このチームは、ほぼ同性能でパワー型の2人（ラルフ、クラーク）と、技の種類が多く万能型のハイデルンとに役目をハッキリと分けることができそうだ。

それではこまかく見ていこう。

ラルフ



「怒シリーズ」では、いわゆる1Pを務めていたラルフ。彼はジャンプ攻撃が非常に強力。跳び込みスピードも速いので、たいていの飛び道具なら見た瞬間にジャンプすれば、こちらの攻撃がまず間に合う。



ジャンプ攻撃が超強力！跳び込め！

また地上での通常技も強力なものが揃っている。中でもリーチが長く判定の強い立ち大キック、大足払いは使用頻度が高くなるだろう。



地上戦のメイン、立ち大キック。大足払いも強力。

必殺技は、主に使うのがバルカンパンチとガトリングアタックの2つ。

ラルフのバルカンパンチは、前方に爆風をまき散らすタイプで、爆風に触れた者は燃えることになる。ただし技の判定や威力はそれほどでもないので、跳び込みをガードされた後や、乱戦時の威嚇にたま～に使う程度にしておくといい。

ガトリングアタックは、跳び込みなどからの連続技に使うともの凄い威力を発揮する。地上戦（接近戦）で使う場合には、相手の足払いをスカして接近するのに役立つぞ（出だしの1回転目には足元のやられ判定がない）。



足払いをスカして近づけ！

クラーク



いわゆる2Pのクラーク。彼は、ほぼラルフと同性能と見て構わないが、細部に若干の違いが見られる。

まず、跳び込み技がラルフほど強力でない点。しかし全体的に見ればそれでも最強クラスのジャンプ攻撃だ。

次に、地上戦で使う技がラルフより強力な点。立ち大キック、大足払いは同様に使うが、加えてふっとばし攻撃が相手の足払いをスカすことができるので、接近戦で非常に有効なのだ。

必殺技に関しては、バルカンパンチに違いが見られる。手の先から爆風をまき散らすラルフのタイプに対して、クラークのものは触れた相手を吸い上げる暫烈拳系のもの。当たるかどうかわからないラルフのものより、確実に狙っていけそうだ。

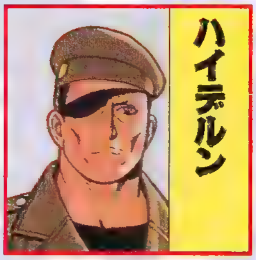
また、ラルフは技1つ1つに威力があり、クラークは判定の強さが目立つ。

パワーのラルフ、切れのクラークと覚えて、斬り込み隊長にはラルフを、バックアップには確実性のあるクラークをもってくるといいだろう。



足払いをスカすクラークのふっとばし攻撃。

ハイデルン



これまでは2人に指令だけをあたえて、姿を見せなかった謎の上官ハイデルンが、ついに自らも闘うことに。

前の2人が、ジャンプ攻撃から一気に押していくタイプのキャラであるのに対し、ハイデルンは遠くから飛び道具を撃ち、困っている相手に冷静に対処していく待ち型のキャラといえる。

とはいえメイン必殺技のネッククローリングは、自らが跳んでいって相手の頭上をとらえ、回転によってダメージをあたえる攻撃系必殺技。きちんと見ていれば、相手が飛び道具を出した瞬間に出すことで十分間に合う。

飛び道具を持たないキャラに対しては、垂直ジャンプ小キック（対空）、立ち大キック、大足払いそしてふっとばし攻撃が非常に有効だ。

飛び道具で牽制し、ネックローリングかふっとばし攻撃で少しずつ確実にダメージをあたえていく。さすが上官、といったところか。



これだけでもかなり闘える、ネックローリング。



地上戦ではこれが強力。ふっとばし攻撃。

ハイデルン	ムーンスラッシャー	↓ため↑＋AorC
	クロスカッター	←ため→＋AorC
	ネックローリング	↓ため↑＋BorD
	ストームブリンガー	投げの間合いで→↘↓↙←＋C
ラルフ	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→＋AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げの間合いで←↙↓↘→＋D
クラーク	バルカンパンチ	AorC連打
	ガトリングアタック	←ため→＋AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げの間合いで←↙↓↘→＋D



ただのアイドルチームじゃないんだぞ!!

中国代表

サイコソルジャーチーム

SNKのマスコットキャラ（?）アテナと、それをガッチリガードする強力拳士のチーム。潜在能力は高い！

担当：KAL

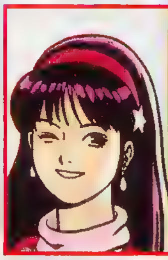
サイコソルジャーチーム（中国）

SNKの元祖ヒロイン、アテナが元気いっぱいの超能力拳士チーム、それがサイコソルジャーチームだ。

チームメイトは他に、「サイコソルジャー」では2P側プレイヤーだったシイ・ケンスウと、2人の師匠にあたるチン・ゲンサイ。

3人とも強力な飛び道具を持っているので、遠距離戦を得意とするチームになっている。

麻宮アテナ



セーラー服姿で歌って闘う超能力戦士、それがアテナだ。キング・オブ・ファイターズでも、アテナを1人目にもってくれば、セーラー服からの変身シーンを拝むことができる。

さて、その性能だが、超能力を使うというだけあって強力な飛び道具を備えている。

メイン必殺技サイコボールは、出るまでが若干遅いが、出したあとのスキはほとんどない。したがって、中距離～遠距離で出しまくっても、この技のモーションを見てからジャンプ攻撃などが間に合うキャラはほとんどいない。

そこで、サイコボールで跳ばせて昇り蹴りやサイコリフレクター、近距離立ち大キックなどで迎撃するというパターンができそうだ。また撃ったあとすぐ動けるようになるので、サイコボールのあとを追うようにしてフェニックスアローで突っ込む、という戦法も可能だ。



サイコボールのスキは小さい。これをメインに闘うことになりそう。

サイコリフレクターは飛び道具をはね返す技だが、しっかり防御技として役に立つので忘れないようにしよう。

フェニックスアローは、小で出すと回転アタックのみ、大だとその後に続けて蹴り（足払い系）を出す。小と大を使い分けて、ガードさせたあと投げたり転ばしたりしよう。

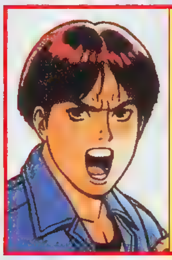
通常技では、遠距離立ち大キックの回し蹴りがリーチがあり強力。サイコボール後のバリエーションの1つに入れておくといい。



長くて強くて格好いい技、立ち大キック。サイコボールを追いかけて使う。

アテナはジャンプがゆるやかすぎるので、空中戦は得意ではない。なるべくペースを握った試合をしよう。

シイ・ケンスウ



横スクロールアクション「サイコソルジャー」では、名（迷?）パートナーとして2Pを見事に演じていたケンスウ。彼もアテナと同じく、チン・ゲンサイの下で修業をつんでいるサイキックソルジャーだ。

彼は、このチームの中でもっともバランスのとれたキャラ。

飛び道具、超球弾は出るまでが速く、出した瞬間にかがみこむ姿勢をとるので、相手の跳び込みなどでつぶされる確率も低い。



使える使える超球弾。この後、跳び込むか、近づいて技を重ねよう。

連続ヒット技、龍連牙も、小で出せばガードされたあとのスキがまったくなく安心。もちろんヒットすれば3発段ってくれる。超球弾を追いかけていって足払い、または龍連牙というのは、ケンスウの基本攻撃パターンだ。

龍顎砕も、攻撃判定が広く防御技としては優秀だ。

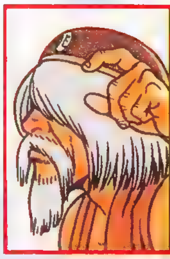


ケンスウは跳び込みが強力。他に大足払いやふっとばし攻撃も強いぞ。

通常技では、跳び込みと大足払いが強力。

ケンスウはアテナと違ってジャンプが速いので、状況に応じて柔軟な対策がとれるだろう。

チン・ゲンサイ



2人の師匠で、酔えば酔うほど強くなる"酔拳"の達人。

動きはかなり緩慢だが、攻撃力の高さは3人中No.1。

手に持ったひょうたんを投げつける瓢箪撃は、小で出せばスキも少なく、モーション的にも見破られづらい。

前方へゴロンと転がって突きを出す回転的空突拳は、足元のおろそかな相手には効果大。小で出そう。

斜め上へ酒を吹き出す鬼酔酒は、モーションが遅いため対空技として使うなら早めに出しておく必要がある。そのかわり、地上の相手に当てやすいので、突進系の技防止で吹いておく、という使い方はできそうだ。

通常技に関しては、立ち大パンチとジャンプ大パンチ、ジャンプ小パンチが使える。中でもジャンプ小パンチは引きつけて出せば2段になるので、ここから連続技にもっていく戦法が有効そうだ。

とはいっても、ジャンプがゆっくりなチンは、やはり地上戦が似合いそう。空中戦は元気なケンスウにまかせよう。



地上の主戦力、瓢箪撃。乱発は禁物。

麻宮アテナ	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorD
	フェニックスアロー	ジャンプ中に↓↙←+AorC
シイ・ケンスウ	超球弾	↓↙←+AorC
	龍顎砕	←↓↙+BorD
	龍連牙	←↙↓↘→+AorC
チン・ゲンサイ	瓢箪撃	↓↙←+AorC
	鬼酔酒	←↓↙+AorC
	回転的空突拳	←↙↓↘→+BorD



他を圧する気のパワー!

メキシコ代表

極限流空手チーム

撃ちまくれ！覇王翔吼拳。もはや気力は無限大だ。

担当・石井ぜんじ

極限流空手チーム（メキシコ）

おなじみ、龍虎の拳シリーズから登場の極限流拳士3人組だ。サカザキ一家からは極限流創始者のタクマ・サカザキとその息子、伝説の格闘家リョウ・サカザキが参加。リョウの友人ロバート・ガルシアも当然それに加わる。

気合ゲージに関係なく出せる必殺技は、どれも強力なものばかり。飛燕疾風脚がためが必要になったなどの若干の弱体化もあるが、気力を気にせず必殺技を使いまくる快感はなかなかのものだ。

リョウ・サカザキ



基本の必殺技は変わっていない。虎煌拳、飛燕疾風脚という極限流の必殺技は健在である。飛燕疾風脚は、あいかわらず強いが、ためが若干必要になったようだ。意表を突いて出していくのが難しくなっている。



飛燕疾風脚は、ガードされるとあまりはね返らない。めりこむと投げられる。



斜め下に出す空中虎煌拳は健在。

空中虎煌拳は、撃ち降ろす空中虎煌拳のみ存在し、空中を横に飛んでいく空中虎煌拳はなくなったようだ。

コマンドが変わったのが暫烈拳。右から左の下半回転＋パンチボタンで出すことができる。餓狼スペシャルのリョウと違って、当たるとちゃんと吸いこんでくれるのでかっこいいぞ。ただし、判定がそれほど強くなく、ジャンプ攻撃に負けてしまうことが多いようだ。ここは弱体化していると言える。



立ち大キックが対空技でなくなってしまった。

通常技は、立ち小・大キックが対空技でなくなっていて、ほとんど跳びこみを返すことができなくなった。その分、しゃがみ大パンチが対空技として使える。

対空技として使える必殺技には、虎砲（旧ビルトアッパー）がある。これは対空技として強力。小で出すと倒れ、大は2段になる。小を使ったほうが確実だ。

しかし、何といっても極限流空手家たちの強味は、覇王翔吼拳をいつでも出せることにあると言える。龍虎の拳シリーズでは気力を大きく消費するため、乱発できなかった覇王翔吼拳。今回は連続でいくらでも覇王翔吼拳を出せる。ボタン同時押しでかわせるといっても、この技がメインになってくることは間違いないだろう。

ロバート・ガルシア



基本的な性能はリョウ・サカザキに似ている。飛燕疾風脚はためが必要になったし、幻影脚のコマンドも右から左の下半回転＋キックボタンになった。対空技に幻影脚が使えないのも同様だ。

ロバート独特の必殺技、飛燕龍神脚は龍虎の拳2とほぼ同じ性質を持っている。垂直、斜めジャンプで自由自在に出せるのだが、ガードされると大きくはねてしまう。着地までの隙に突進型の技をくらう可能性が高い。龍牙は、リョウと違い大は2段にならず、倒れない。



対空技は虎砲、龍牙を使おう。

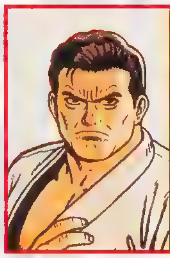
通常技に関しては、立ち大キックが長く、多少の対空技になりそうだ。ただし相うちは覚悟しておかなければならない。

また、立ち大キックが2段になるので、接近戦で相手に重ねるといいかもしれない。足払いも長いので、足払いキャンセル龍撃拳が威力を発揮しそうだ。



立ち大キックが2段になる。

タクマ・サカザキ



リョウ、ロバートのような龍虎2での強力な新必殺技がないのが痛い。特に、ビルトアッパー系の必殺技がなく、通常技もあまりよい対空技がないのが辛いところである。

そのようなところを考え合わせると、3人の中ではあまり強くないキャラクターと言えるかもしれない。引退間近とはいえ、もう少し頑張ってほしいものだ、オヤジ！



やはり極限流一派の切り札は覇王翔吼拳だ。

リョウ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→＋AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
	虎砲	→↓↘＋AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
	暫烈拳	→↘↓↙←＋AorC
	空中虎煌拳	ジャンプ中に↓↘→＋AorC
ロバード・ガルシア	龍撃拳	↓↘→＋AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
	龍牙	→↓↘＋AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
	幻影脚	→↘↓↙←＋BorD
	飛燕龍神脚	ジャンプ中に↓↙←＋BorD
タクマ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→＋AorC
	飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
	翔乱脚	投げの間合いで→↘↓↙←＋BorD
	暫烈拳	→↘↓↙↙＋AorC
	覇王至高拳	→←↙↓↘→＋AorC

俺たちこそが餓狼

イタリア代表

餓狼伝説チーム

餓狼伝説を語るには絶対外せないボガート兄弟＋1。それぞれが使いやすい技を持った安定したチームだ。

担当・C・LAN

餓狼伝説チーム（イタリア）

餓狼シリーズといえばもうおなじみの3人。初代餓狼伝説で使用できた唯一のキャラクターたちであり、シリーズにおける主役でもあるテリー、アンディ、ジョーだ。

各キャラクターのタイプは違えど、3人とも飛び道具系、突進系、対空系の必殺技を持っているバランスのとれたチームといえるだろう。

テリー・ボガード



通常技、必殺技ともに大きな変更はない。唯一近距離時の大キックのグラフィックが変わったぐらいだ。



近距離大キックがこうなった。対空にはならない。

必殺技だが、パワーウェーブ、ライジングタックルの攻撃判定が出るのが早くなり、キャンセル技としてつなぎやすくなったのがいい点だ。

ライジングタックルは対空技としては若干弱くなり、相当ひきつけないとまず相打ちになる。地上戦でのカウンター狙いに使っていくのがいいかと思う。

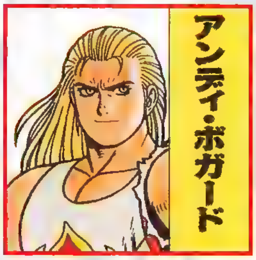


早めに出すか超ひきつけでなくては相打ちになりやすいぞ。

対空技は乏しい。避け攻撃は出しにくくなっているし、新たに加わったA＋Bの攻撃かわし（混同に注意）をうまく使っていこう。

若干変わった点はあるが、やはりテリー。依然としてラッシュをかけることはできる。ただしA＋Bがあるためスカされる可能性はあるぞ。

アンディ・ボガード



技的にはテリー同様に変更はないものの、技そのものの性質は随分変わっている。

足払いがまず短い。これは餓狼スペのときにも感じたことだが、それよりさらに短くなった感がある。それに加え、足払いにはキャンセルはかからない。しゃがみ大パンチは以前通り長い。スルーアタックは蹴り技になった



これがK.O.F.'94のアンディの避け攻撃だ。変わったねえ。

対空技は立ち大キックが近、遠ともに使える。昇龍弾を使うなら、かなり早めに出さなくてはならない。ひきつけると確実に負けてしまう。さらに昇龍弾は二段技で、中途半端な位置で当ててしまうと倒れずに反撃されてしまう。

空破弾は小だとヒットすれば必ず倒れるようになり、小、大ともにガードされても反撃されにくくなった。しかし餓狼スペのようにひきつけて出すことで飛び道具を抜けることはできない。

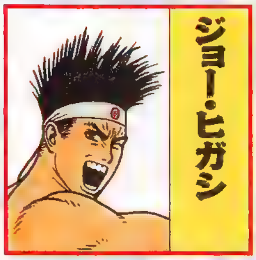


ガードされても反撃を受けづらくなった空破弾。ためがいる。

斬影拳はガードされるとかなり間合いが離れてしまうようになった（反撃は受けないが）。また攻撃判定を持つまでが若干長くなったようで、小パンチなどにキャンセルをかけて出す場合、小パンチの先のほうを当てたりするとつながらないことが多い。

なお、斬影拳と空破弾は若干ためが必要になった（斬影拳は餓狼スペよりも）。

ジョー・ヒガシ



通常技で特徴的なのがスライディング。ガードされても反撃を受けないのだ。こう聞くと凄そうだが、滑る距離が短く、またスライディング自体を止められやすくなっている。

必殺技はどうか。まずハリケーンアッパーだが、硬直が少し長くなり、先読みされると連続技の格好の的。その分出るまでが早く、キャンセル技で連続技にすることが可能になっている。

爆烈拳は小・大ともに連続で入るようになり、連打をやることで「ドリャアー」の前で止めることができる。



バンバン入ってかなり気持ちいい爆裂拳。大でもすぐやめられる。

スラッシュキックはためが必要で、ガードされると危険なのは今まで通り。確実に入るとき以外は、離れた位置から小で出すようにしよう。

タイガーキックは昇龍弾と同じく二段技。やはり相打ちになりやすいが、対空技としては十分信頼のおけるもの。出るのが早いのでひきつけて出すとよい。

タイガーキック以外の対空技は遠立ち大キック、垂直ジャンプ大キック（天井破りキック）が強い。対空環境は申し分ないキャラといえるだろう。

テリー・ボガード	バーンナックル	⬇⬋⬅＋AorC
	パワーウエイブ	⬇⬊➡＋AorC
	ライジングタックル	⬇ため⬆＋AorC
	クラックシュート	⬇⬋⬅⬉＋BorD
アンディ・ボガード	昇龍弾	⬇⬊➡＋AorC
	斬影拳	⬅ため➡＋AorC
	飛翔拳	⬇⬋⬅＋AorC
	空破弾	⬋ため⬈＋BorD
ジョー・ヒガシ	ハリケーンアッパー	⬅⬋⬇⬊➡＋AorC
	スラッシュキック	⬋ため⬈＋BorD
	タイガーキック	⬇⬊➡⬈＋BorD
	爆烈拳	AorC連打



出るのが早くなり、その価値が大きくアップしたタイガーキック。



お色気パワー爆発か!?

イギリス代表

女三拳士連合チーム

他のチームに、実力では決して引けはとっていないぞ！
このチームを優勝させるのは君しかいない!?

担当：K-TAN

全員女性のプリティーチーム（イギリス）

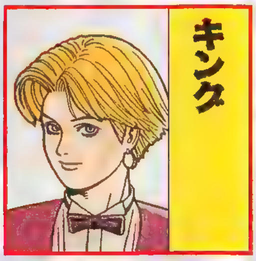
今大会では、餓狼伝説シリーズと龍虎の拳シリーズに出てくる女性キャラ、キング、舞、ユリの3人がチームとして出場することになった。

この大会での彼女たちの技や性質は、どのように変わっているだろうか。その辺をちょっと見てみよう。

従来の必殺技は健在

今まであった必殺技などは、もちろん使えるぞ。では、キャラ別でいってみよう。

キング



●ベノムストライク

キングの代名詞とも言えるのがこの技である。小キックでスピードの遅い弾を、大キックで出せば速い弾を撃つ。

この技は切れ味が非常によいので、使用頻度は高くなる。代名詞と言われるくらいだからね。ダブルストライクも同じ性質を持ち合わせている。

●トルネードキック

足の流れる軌道が大きく変わった。最初の一発目は水平に近い感じで相手めがけて飛んで行き、二発目は斜め下へ足を振り降ろす。小では距離が短く、大で出すと長い距離を飛んで行く。奇襲技として使うといいだろう。



軌道が変わった。これでガードされても着地のスキはなくなった!?

●トラップショット

性質自体はそれほど変わった所はない。ヒットすれば、相手を上方へ足で持ち上げて空中で複数の蹴りを見舞う。変わったと言えば、多少グラフィックが変わったことぐらいだろう。

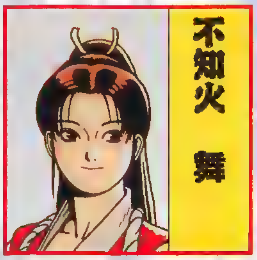


上手に使っていきたいトラップ地獄。

●猛襲脚

複数の蹴りを、相手にたたき込む技。龍虎の拳2で連続技としてあったものがそのまま来ている。

不知火 舞



●花蝶扇

小と大で投げるスピードが違う。投げる時のモーションがちょっと変わった。

●必殺忍蜂

グラフィック的なことでは、ほとんど変わっていない。

小ボタン大ボタンで、近距離と遠距離を使い分けることが可能である。

●龍炎舞



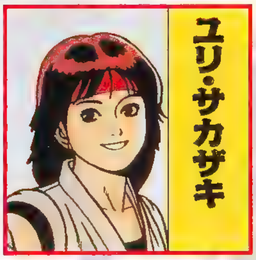
立ち大パンチキャンセルで3段技になる。これはうれしい。

体を回転させるポーズが変わった。炎の出方も変わっていて、いかにも燃えているといった感じだ。根元で当てれば2段になる。

●ムササビの舞

これはあまり変わっていない。それだけに、使ってプレイしてみても戸惑うことはないだろう。

ユリ・サカザキ



●虎煌拳

モーション、グラフィックともに変わった所は感じられない。小では遅く、大では速い虎煌拳が撃てる。

●雷煌拳

この技は、空中を飛びまくる技をもつ相手や飛び道具を跳び越えるのに使える。小ではジャンプが低く、大なら高くジャンプして雷煌拳を斜め下に投げつける。

●砕破

砕破が出た時の瞬間が、ちょっとわかりにくくなった。

透明の薄い光を放つようになっている。



飛び道具ではね返せなくなったのは残念。

変わったところと言えば、相手の飛び道具をはね返せなくなったこと。少々残念ではあるが、打ち消すことはできる。



これがまたムズい…。

それと空中投げについて。舞とユリが空中投げを持っているが、投げのタイミングと間合いをつかむのが難しくなっているので、十分な練習が必要となるだろう。

通常技と必殺技の併用はどうか?

当然のごとく、通常技にキャンセルをかけてビシバシに攻めていきたい。

しかし、若干キャンセルのかかる技は、各キャラによって少ないこともあるので、覚えておこう。



キングの場合は立ち攻撃からが有効。

全体的に、遠距離からの通常技攻撃にキャンセルはかからない。もしかかったとしても、避けでいとも簡単に避けられてしまう。

キングなどは、しゃがみ大スラにかからないのが実に痛い。これによって、しゃがみ大スラからベノムやトラップができなくなってしまった。



キャンセルで攻撃しても、避けられてしまうこともしばしば…。

近距離なら立ち小キックやしゃがみ大パンチなどにキャンセルがかかる。3人の中で一番キャンセルの少ないキャラだ。それに比べて舞やユリは、非常によくキャンセルをかけることができる。ユリは相変わらずリーチのある大足払いが使える。舞はフッ飛ばし攻撃のリーチが長いので、そこから必殺技につなげていくことが可能だ。

キングはあまりキャンセルのかからない技が多いと書いたが、その理由を知った時、納得するはずだ。このチームは強いぞ!?

ユリ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→＋AorC
	砕破	↓↙←＋AorC
	雷煌拳	↓↘→＋BorD
	百烈ビンタ	投げの間合いで→↓↘＋AorC
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
不知火舞	花蝶扇	↓↘→＋AorC
	龍炎舞	↓↙←＋AorC
	必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
	ムササビの舞	↓ため↑＋C
キング	ベノムストライク	↓↘→＋BorD
	トルネードキック	←↓↙＋BorD
	猛襲脚	↓↙←＋BorD
	トラップショット	→↓↘＋BorD
	ダブルストライク	→←→↘↓＋BorD

レゲーの魂 出張版

彼らの活躍したゲームとは？
2大ヒーロー その過去と栄光

写真タップリでお届けします。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」を楽しみにしているゲームフリークたち、君たちのなかに、「キャラはみんな魅力的だけど、怒、とか、アテナ、サイコソルジャーとかいった昔のゲーム名を出されても、知らないから今イチピンとこないなあ…」というゲーマー年齢の若い読者はいないかな？

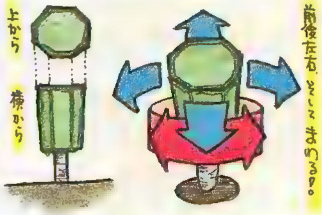
「軍人たちのチーム、すごくカッコいいんだけど、『怒』ってゲーム知らないから、彼らがただの軍人に見えちゃうなあ…」とか、「サイコソルジャーチームの女の子がお気に入りなんだけど、『サイコソルジャー』っていったいどんなゲームだったの？少しでいいからどんなゲームだったのか、知りたいなァ」という思いに答えるべく、SNKを代表するヒーロー、ヒロインの過去に迫ってみたぞ。

怒

'86年、アクションシューティング

今ではすっかり見かけなくなったループレバーを使用したアクションシューティングゲーム。

ループレバーとは、レバーの中心を軸に左右にぐりぐり回転させることのできる8方向レバーのこと。このゲームでは銃を構えた主人公を移動させると同時に、構えている銃の向きを自由に変えられるようになっている。つまり、回転させながら動かすことで、下へ銃を構えながら上へ移動とか、銃をふり回しながら右へ行ったり左へ行ったりできるわけだ。

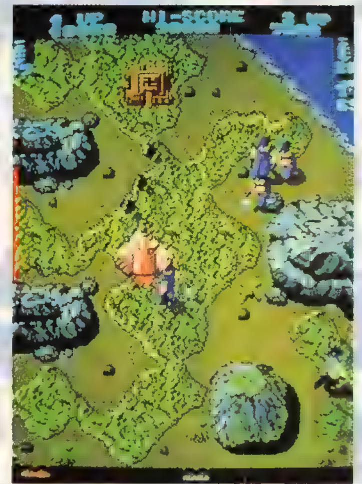


このループレバーが怒シリーズ（怒、怒号層圏、怒Ⅲ、番外編として、ゲバラ）の最大の特徴だ。

ちなみに、怒、怒号層圏、ゲバラは、他にショットボタンと手榴弾ボタンがあり、怒Ⅲだけはパンチ、キック、ジャンプボタンの3ボタンだ。

さて、「キング・オブ・ファイターズ」に出場のハイデルン、ラルフ、クラークの3人は、どこにいるのかな？

まずはラルフ。彼は怒シリーズの1プレイヤー側の主人公。そしてクラークが2P側。



戦車を奪って進むこともできる。画面左端のが燃料ゲージ。



水の中だろうとおかまいなし。突き進むのみ。



怒のタイトル。赤いほうが1P、ラルフ。青が2P、クラーク。

彼らは常軌を逸した戦場を闘い抜いた1P&2Pなのだ。ではハイデルンはどこに顔を出しているのだろう。

実は彼は、怒シリーズで1P&2P（ラルフ、クラーク）に指令を下していた司令官で、ゲーム中には登場しないのだ。

かつてあまりにムゴイ戦場に2人を送り込み続け、自分は見ているだけだった謎の司令官ハイデルン。その彼が、「キング・オブ・ファイターズ」ではついに自らも闘いに参加することになったのだ。

階級が能力の差にあらわれている？

「キング・オブ・ファイターズ」に登場の3人は、パッと見て能力の差が歴然としているのに気がつく。

ハイデルンは飛び道具、対空技、その他特殊技が充実していて豪華なのに対し、ラルフ、クラークの2人はもっている技がほとんど一緒。しかも連打系の技と溜めの移動攻撃技の2つしか必殺技がないという悲しさ（コマンド投げがあるが、これは体力を吸いとるストームブリンガーをもつハイデルンのほうが上）。

これはやはり部下の悲しい現実といったところか？ただしラルフとクラークが弱いというわけでは決してないので、そこんとこ、よ〜く注意しといてくれよ。

戦場で鍛えたプロの技とパワー。期待していいんじゃないか？



格闘アクションになった怒Ⅲ。

アテナ

'86年
アクション

パズル的要素をふくんだ横スクロールアクションゲーム。

プレイヤーは、幻想界に迷いこんだビキニ姿のお姫様、アテナを、4本向レバーと攻撃、ジャンプボタンで操作し、壁や床（地面）、天井などの中に隠されているアイテムを取得しつつ、先へ先へと進んでいく。

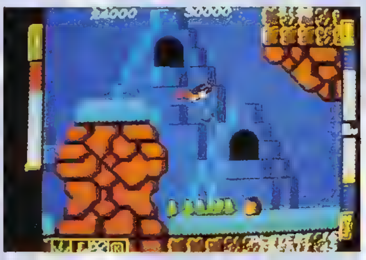
出てくるアイテムは実に豊富で、剣、鉄球、弓、かぶと、

鎧、楯、体力回復など様々。
画面は上や下にもスクロールし、持っている武器によっては行けないルートなどもあった。またステージによってアテナの背中に翼が生えて空中ステージを進んだり、突然人魚に変身して海中を行ったりとバラエティーに富んだ展開を楽しめる。
着せかえ感覚で次々と変わっていくアテナの姿を見ているだけでも楽しいが、RPG風味の効いたアクションゲームとしての評価が高く、名作として名を残している。
ちなみに、このゲームには、ケンスウ、チンは登場しない。



アテナ、はじまりはじまり〜。最初はビキニだけだけど…。


アイテム回収でフルパワーになるとこんな装備に！壁のブロックをなぎ払え。


海中を行くアテナ。この人魚姿が可愛いと評判だった。


空中ステージボスと闘う。慣性のつく羽つき状態がつらい。

サイコソルジャー

アテナⅡとして世に現れたこのゲームを初めて見たとき、全国のアテナファンは、そのあまりの変貌ぶりに一瞬白痴状態に陥った。
写真を見てもらえばわかるように、「本当に続編なのか?」と疑惑の念を拭いきれない。が、正真正銘、これがアテナの続編なのだ。
前後2方向レバーとアタック、ジャンプの2ボタンで、1P側は"歌いながら超能力で闘うセーラー服戦士、麻宮アテナ"を、2P側はほとんど使われることのなかった完全な脇役"シイ・ケンスウ"を操作し、4段に分かれたフロア上をジャンプボタンで上下に移動し、ショットを撃って敵を倒し進んでいく。
途中、アイテムを集めることでフェニックスに変身することができたが、それよりも印象深いのは、セーラー服姿のままスポットライトを浴びて歌うエンディングのスタッフロール。ゲームプレイ中、"本当に"、「清水香織」の歌う歌が流れているということで、「歌うビデオゲーム」としても有名だった。
「キング・オブ・ファイターズ」の中国ステージ（アテナたちの地元）のBGMは、あえてこのころの曲に近くなるような音色で作られていて、当時のファンとしては感涙もの。
ところで、アテナとケンスウの師匠、チン・ゲンサイは、ゲーム中には登場しない。ハイデルン同様、「キング・オブ・ファイターズ」で初登場のキャラだ。
影のうすさでは定評のあった2Pキャラ、ケンスウも、「キング・オブ・ファイターズ」で初登場といってしまっていいくらいの変貌ぶりだ。
今度のケンスウは動きも格好もいいし、チームの主戦力として活躍するのは間違いなさそう。今回は十分目立てそうだ。
"この師匠あってこの弟子あり"といった感じの能天気3人組、それがサイコソルジャーチームだ。足手まといになりそうなアテナを、ケンスウはかばってやれるかな?


アイテムの剣を拾うと、電気を飛ばせる。敵を倒すほか、障害物を壊すことができるのだ。



小さなキャラが細かいリアクションを見せる。



この幼い顔…。ケンスウが笑える。


フェニックスに変身中！業火で焼きつくすアテナ。

闇夜の者達・・・佳境に突入！



今回は、このゲーム独特のシステムにスポットを当てて深く掘り下げてみよう。チェーンキャンセル、目押しコンボ……。ただ同じ闘い方では生き残れないぞ！

起き上がりに重ねろ!!
キャラ別 目押しコンボ集

各キャラの持つ目押しコンボの中から、お手軽編とやってみろ編にわけて紹介。どちらを使うかは君次第。

担当：C・LAN

ボタンをタイミングよく押すことで可能になる目押しコンボ。ここではお手軽なものと強力なものの2種に分けて、その一例を提示していこう。これらをそのまま使うもよし、アレンジを加えてさらに強力にしても結構だ。

目押しを修得せよ!!

街の対戦台ではまだまだ使われていないようではあるが、目押しコンボは非常に使えるものである。後のページで紹介しているが、例えば起き上がりを攻める場合。このゲームでは起き上がりとほぼ同時に投げられ判定が発生するため、投げとコンボを使い分けるのは非常に有効。小足払いが入ったらそのまま大技とつなげるだけで相手の体力を一気に奪うことができるのだ。オルバスの毒霧、サスカッチのビッグブランチの後などは、確実に大ダメージを与えられるようぜひとも練習しよう。

さて、肝心のつなぎ方だが、ボタンのタイミングはヒットマークが消えた瞬間。大事なのは、つなぐ技によってタイミングが大きく変わってくるということ。選んだスピードも大きく変わってくるので、練習は必要。でも一度こいつを体に覚え込ませれば、強力な武器になってくれるぞ。

実戦的なのは大足払いへつなぐ二段攻撃

全キャラ共通のお手軽実戦コンボとして挙げられるのは、起き上がりの頁でも触れているように〈上ガードできない小技〉→〈大足払いなどの転ぶ技〉の二段攻撃だ。キャラ別に見ていくと、

〈デミトリ〉
立ち小キック→しゃがみ大パンチ

〈モリガン〉
立ち小キック→大足払い

〈カロン〉
しゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチ

〈ザベル〉
中足払い→レバー大パンチ→大足払い

〈ビクトル〉
中足払い→大足払い

〈アナカリス〉
しゃがみ小パンチ→大足払い

〈ビシャモン〉
小足払い→大足払い

〈サスカッチ〉
中足払い→立ち大パンチ

〈[illegible]〉
立ち小キック→大足払い

〈オルバス〉
中足払い（二段）→しゃがみ大パンチ or 大足払い



（しゃがみ大パンチ。……



やってみろ編 目押しコンボ

それでは次に、起き上がりに重ねたり、ダッシュ攻撃や気絶時（キャラは限られる）に入れる強力な目押しコンボを紹介しよう。

〈デミトリ〉

立ち小キック→小足払い×2→立ち中キック→立ち大パンチ（大足払い）

起き上がりに重ねる目押しコンボ。小足払い×2は省略したほうが簡単で実戦的だが、一応つながる。



目押しでレバー大パンチ。……



中足払いが重なったら……

立ち[illegible]





そして中キック。これはなぜか威力が高め[illegible]。

〈ガロン〉

小足払い×2→しゃがみ中パンチ→大ビーストラッシュ

ガロンは目押しコンボより、しゃがみ小・中パンチからキャンセルビーストラッシュ、[illegible]の連続技を使うほうが実戦的だ。

〈ビクトル〉

小足払い×3→中足払い→大足払い

小足払いを一発にしたほうが全然楽に決められる。タイミングを体に覚えこませよう。一気に3分の1以上減らせる。

〈ザベル〉

立ち小キック×2→中足払い→レバー大パンチ

立ち小は[illegible]なので[illegible]足→大パンチの[illegible]段でも本当は十分[illegible]。

立ち小キック→立ち中パンチ→イービルスクリーム→遠スカルジャベリン

も可能だ。屈辱的。

〈モリガン〉

立ち小キック→小足払い→しゃがみ中パンチ→大足払い

比較的楽な部類に入るだろう。2発目以降すべてしゃがみ技なのもいい。[illegible]だ。



ちょいとこの減りはあ、ガードしてでもメ[illegible]


[illegible]がみ中パンチ。


立ち小キックのあとに小足払い


[illegible]払い[illegible]。この組み合わせがやりやすい。[illegible]タイミングもほぼ一定[illegible]。

〈アナカリス〉

（ドリルキック）→立ち小パンチ→しゃがみ中パンチ→大足払い

初めドリル[illegible]段にする[illegible]実戦的だ。


起き上がりなら小足払い[illegible]。

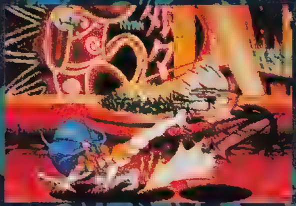
〈フェリシア〉

立ち小キック×2→中足払い→中サンドスプラッシュ

フェリシアもガロン同様攻撃力が低く、あまりいい[illegible]い。このほか

小足払い→立ち中パンチ（二段）→大足払い

がある。


キャンセルで[illegible]。[illegible]とガードされてしまう。

〈ビシャモン〉

小足払い→中足払い(二段)→大足払い(しゃがみ大パンチ)

こいつは強力。難度も高くないのでバリバリ狙うべし。



〈オルバス〉

（ジャンプ大パンチ）→立ち小パンチ→立ち中パンチ（二段）→大足払い（立ち大キック）

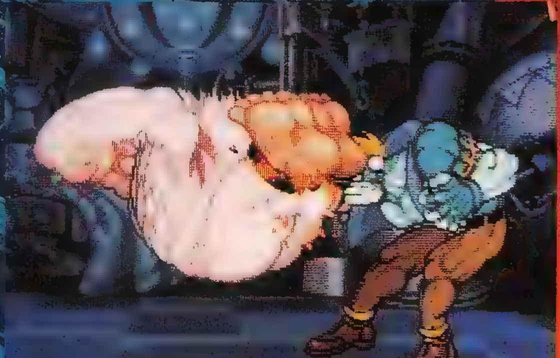
オルバスは毒霧で気絶させることが多いので、気絶させたらためらわずこの5段攻撃をたたきこもう。満タン時で半分近くの体力を奪える。立ち中パンチ一段目でキャンセルスクリュージェットも[illegible]。これにキャンセル[illegible]ジェットか[illegible]足払いか？



〈サスカッチ〉

（ダッシュ小パンチ→ダッシュ大キック）→中足払い→大足払い

ビッグブランチで凍らせたあとに迷わずこの[illegible]段攻撃を決めよう。ダッシュして空中にいるうちに、小→大とつなぎ3段にする。起き上がりには小→中→大足払いも入るが、重ねやすさを考えるとただの中足払い→立ち大パンチの3段攻撃のほうが確実で使いやすい。[illegible]しゃがみ小パンチ×2→立ち中パンチ→大足払いも可能。



[illegible]なにが悲しくてこんなの[illegible]必要があるのか。[illegible]段で十[illegible]。

今回はこれで終わりだが、これからもよりいいものがわかり次第紹介していくつもりだ。みんなも、より強力な自[illegible]コンボの開発に[illegible]しんでくれ。

意外に早く、それは発生する

起き上がりの攻防

起き上がりに投げる、または投げられたことはないだろうか？
そんな疑問が今解き明かされる。

このゲームの持つ独特のシステムにスポットを当て、ここではそれらを深く掘り下げていきたいと思う。

起き上がりと投げの条件

ヴァンパイアの全キャラクターの起き上がりは少々特殊で、起き上がりとほぼ同時に投げられ判定が発生する。これにより、相手の起き上がりを「投げる」という一つの選択が生まれることになる。

〈起き上がりの投げ合い〉

ではここで、必殺技や足払いで転ばせた後の状況を細かいレベルで見てみよう。

起き上がりのモーションを分解写真で示す。この中で、最後の一つ前のモーションに注目してほしい。このモーション中、起き上がった側の行動が開始できる最初の瞬間であり、リバーサルで必殺技を出すことでキャンセルが可能な1コマである。





これが最初に動けるモーション。約1/30～1/15秒表示され、この状態の前半のみ起き上がり側が有利。



ではこの状態でお互いに投げを試みてみるとどうなるか。結果は…起き上がり側の勝ち。つまり、起き上がりの投げ合いは、投げにいく側が有利ということになる。

しかし、だ。もっと細かいレベルで見ると、例のモーションの前半がそうなのであって、同じグラフィックでも次の立ちグラフィックに移行する直前は、投げられ判定が存在していることが判明した。

起き上がり側が有利なことに変わりはないが、それは理論上の話。事実上はほぼ五分と考えていいだろう。



ここでお互いに投げのコマンドを入力している。



起き上がり側の勝ち。ちなみに後半は同等。

〈着地の投げ合い〉

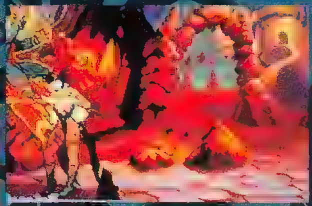
では次に、起き上がりではなく「着地」を考えてみる。

・空中で技をくらう
・つかまれる
・受け身を取る

などの後、くらいポーズからそのまま着地するというケースだ。

この場合興味深いのは、着地側が行動可能になるのが先ほどのグラフィックの1モーション前、具体的にはまだ空中にいる状態だということだ。

この場合もやはり、互いに完璧なタイミングで投げ合えば着地側が有利という結果が出た。



技をくらって着地するときは



これも表示されるが、起き上がりと違って投げ合いは五分となっている。



この状態ですでに着地側が投げることが可能。

〈技を重ねられた場合〉

次に、起き上がり及び着地時に、攻撃側が技を重ねたときを考えてみよう。

結論から言うと、攻撃判定が例のグラフィックに完全に重なっていたならば、投げ返しは**絶対にできない**。

ストIIシリーズでは無敵技以外は、地上で技を重ねる限りは理論上投げ返しが可能であったが、ヴァンパイアでは完璧な重ね技を投げるのは不可能なのだ。



起き上がり（着地）に技を重ねた場合に投げを試みると



絶対に投げられないのだ。



再びつかむ。こりゃキツイ。



つかんで離れたその着地を…

起き上がりの攻防～実戦編～

これらのことを踏まえつつ起き上がり、着地の攻防を考えてみると…。

①投げ

②技を重ねて目押しコンボ

の二択が基本になる。ザベルならば一度つかんだら前進し着地を再びつかみにいくこともできる。フェリシア、ビクトルでも相手を画面端に追い[illegible]れた状態ならば可能だ。

目押しコンボを重ねる場合は、手の込んだものより、

下ガードできない技 ← 転ぶ技

の二回押しコンボを狙うのが実戦的。例えば立ち小ボックや中足払いから大足払いにつなぐといった具合だ。[illegible]を重ねるならば足払い系がよい。



オルバスはこれに、しゃがみ大パンチを含めて三択攻撃にすると強力かつ凶悪になる。

では逆に起き上がる側の選択にはどんなものがあるか。

読み合いの要素はもちろん入るが、投げにきたなら投げ返し、技を重ねてきたらガードする。これはまぁ基本だろう。そのほかにリバーサルで無敵技を出すということも考えられる（キャラは限られるが）。

ここで注目してほしいのは、脱出方法としてもう1つ、ジャンプが挙げられることだ。

相手が投げにきた場合、投げが成立せずに攻撃を空中でくらったりすることもあるが、それでも一応の脱出は図れる。技を重ねた場合でも、起き上がりの例のモーションはジャンプでもキャンセルできるので、相手が完璧に技を重ねるか、または出ている時間の長い技を重ねてくるかしない限りは脱出しやすい。



起き上がりにジャンプ。起き上がり攻めを回避する手段の1つ。

中でもザベルは起き上がりのモーションが早く、またビシャモンやアナカリスは遅いため、タイミングを合わせづらい。逆にそれも読まれた対応をされるようならば、今度はガードを固めるなど臨機応変に対処していこう。結局は踏んだ場数がものを言う？

バルキリーターンはもう怖くない
ガードキャンセル有効活用法

ガードキャンセル…文字通り、ガードの硬直をキャンセルして必殺技を出してしまうという代物だ。使い方を少し工夫すると超有効なテクになるぞ。

ガードキャンセルの必殺技は、対戦中に偶然出てしまうことが多いと思う。やり方は、ガード中に必殺技のコマンドを入力すればよい。これだけ聞くと簡単そうだが、実際問題狙って出すのは困難である。だがこれを有効に活用できる場面というのも確かに存在する。

いくつかの必殺技、スペシャル技は、ガードすると連続で何回か入ってくるものがある。その最たるものがモリガンのバルキリーターンだ。前号でも少し触れたが、ガードしたら必殺技コマンドを入力しつつボタンを連打すれば、ガードキャンセル技をいとも簡単に出すことができる。バルキリーターンを例に、ガードキャンセルで出す有効な技を表にまとめてみたので参考にしてほしい。

これ以外にも、連続ガードになる必殺技はいくつかある。必殺技ならずとも、起き上がりに重ねられた目押しコンボなど、ザベルの中足→レバー大パンチのような段数の多いものがある。ガードキャンセル技の使い道はいろいろとあるぞ。

とはいえ、各キャラクターごとにガードキャンセルできる技は決まっている。そのためアナカリス、ビシャモン、フェリシアはガードしてしまうと最後までガードするしかないので、早めにジャンプ攻撃などで落とそう。

バルキリーターンガードキャンセル技

デミトリ	デモンクレイドル
ガロン	対空ビーストラッシュ
ビクトル	ギガバーン
ザベル	デスハリケーン（※1）
モリガン	シャドウブレイド
アナカリス	王家の裁き（一応）
ビシャモン	
フェリシア	
オルバス	ソニックウェーブ
サスカッチ	ビッグタイフーン

※1：打点が高い状態のみ勝てる



ありゃまし。もはや単純に小キックでガリガリやるのは危険な行為だ。



バルキリーターンで安定して削

使いこなせ!!

空中戦のススメ

2回出しと空中ガード。ともにこのゲームにおいては重要なものだ。いち早くものにしよう。





ジャンプ小キック。逆も可能だが同じ技を2回出すことはできない。

[illegible]当て

ここでは、空中での攻防について見ていこう。空中でジャンプ技を2回出せる、というのはすでにご存じ[illegible]えだが、今回はより詳しい説明を加えていきたいと思う。

ジャンプ技2回出しの条件

ジャンプ技を空中で2回出すには、ただ[illegible]の技を出せばいいというワケではない。[illegible]押しコンボ同様[illegible]、攻撃力の高いものへとつなげる必要がある。パンチ→キック[illegible]の別なく、小→大の流れさえきちんと守られていれば、どんな組み合わせでも可能になっている。逆も[illegible]は可能。また、このほか[illegible]小パンチ→小キックといった同属性の技でも2回出しは可能[illegible]。ただし、同じ技を2回出すことはできない。

3回目の通常技は出るか？

小パンチ・小キックなどとつなげた後、残り4つのいずれかの技を出すことができるのか？ 結論から言うと、[illegible]出る。ほとんどのキャラは2回しか出すことができないが、フェリシアなど垂直ジャンプ中に小パンチ→小キック→中キックなどの3回出しが可能なのだ（しかも3ヒットコンボになる）。

このことから、他キャラ[illegible]しても、3回目は出ないというより残像になってしまっていると考えられる。

なお当然ながら、これらの理論からアナカリスは除外される。

必殺技を絡めた場合

いくつか存在する空中での必殺技。これをジャンプ技の後に出すことができる。

ジャンプ技がひっこんでからでもいいし、キャンセルをかけてもいい。このゲームのジャンプは早いものが多いため、大抵は通常技を[illegible]って出すことになるだろうか。ジャンプ攻撃から空中必殺技、というコンビネーションは可能だ。

そして、この場合、ジャンプ技を2回出した後も出すことができる。つまり、必殺技を絡めれば、1回のジャンプで3回技を出すことがやりやすくなるのだ。

これを利用して、ザベルのジャンプ小パンチ→中パンチ→デスハリケーン、なんて3段攻撃も可能になる。ラストのデスハリケーンはキャンセ[illegible]出す必要がある。

他の空中必殺技のうち、飛び道具系は高さが一定以上ないと出すことができないので注意しよう。

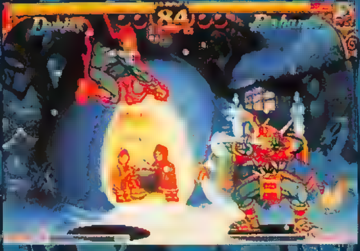
ジャンプ技を2回出す意味

これには、次のような目的がある。

・コンボにする（＆地上技へつなぎやすくする）
・ガード後の反撃防止（ガード役[illegible]）
・フェイント[illegible]

[illegible]のは、空中で攻撃している時間が長いということ。むしろそっち[illegible]本能的な部分での安心感を[illegible]んがため、人は2回出しを使うのかもしれない（大ゲサな[illegible]）。





[illegible]スキのない小[illegible]の技で飛び込む。

間合いを詰めてきた相手にバッと一発くらわせる。小技まで[illegible]つ[illegible]んだね。

空中ガードの性質

今度は「守り」についてだ。みなさんご存じのとおり、このゲームでは空中でガードをすることができる。

空中ガードのできる条件は、

①ガードする側は空中で技を出していないこと
②受ける技が空中ガード可能技であること。

[illegible]の2点。①は、例えば技を出している最中であったり、空中必殺技を出した後のスキであったりしてはダメということ。通常技を出した後でも、完全に技がひっこんでいれば空中ガードはできる、という点が重要だ。

②は、具体例を示したほうがいいかと思う。

空中ガードが可能な技は、すべてのジャンプ攻撃と飛び道具。これが基本。逆に地上技はすべて不可能。必殺技は飛び道具以外だと、ビクトルのハイギガバスター[illegible]かい（稲も一応飛び道具とみなす）。



技を出した後でも完全にひっこんでいればガードは可能。

空中ガード後の攻防

地上でのガード同様、空中ガードもキャンセルすることができる。ガードした瞬間に必殺技コマンドを入力することで、空中ガードキャンセルの必殺技が出せるわけだ。ただこれもやはり、狙って出すことはあまりにもシビア。

それよりもここでいいたいのは、空中ガードが解けた後ならいつでも通常技（必殺技も）の入力を受け付けてくれるということだ。

だから、跳び込んできた相手にあえて遅れて跳び込み、空中ガードしてから攻撃するとか、空中で飛び道具を撃たれそうなときも、跳び込んで空中ガード後に必殺技やリーチのある技で反撃する、といった戦法が生まれてくる。意識しないとなかなかこういったことはやりにくいが、自然にできるようになれば、より楽しい対戦ライフを送れるぞ（何それ？）。



ガード[illegible]



空中ソウルフィストを撃ちそう[illegible]跳び込んで[illegible]

スペシャル必殺技編



闇夜の快楽を貴殿に…
デミトリ
ミッドナイトプレジャー
担当：闇の[illegible]

ミッドナイトプレジャー	↓→↘+ⓅⓅⓅ

デミトリのスペシャル技、"ミッドナイトプレジャー"とはどんな技か・・コマンド完了後、相手にスーッと近づき、キャラに接触すると、突然、悪魔の風貌となり、相手に数回噛みつき、その後、連続技をくらわすという超荒技だ。

ガードを無にする悪魔の戯れ

この技の最大の利点は、ガードが不可能ということ。ボーッとしている相手の目の前で使うのもよいが、跳び込みから連続技と見せかけ、着地と同時に出したり、小技をキャンセルして出すほうが有効だ。

また、無敵技を持たないキャラの起き上がりに重ねておくのも非常に有効な使い方といえる。

その他、この技はダッシュのキャンセルが可能という利点もある。カオスフレアやバットスピン同様、ダッシュ中に入力すれば、その場から隙なく出すことができる。

ダッシュの無敵時間を利用して飛び道具や足払いをスカして吸い込んでもよい。小技連打で警戒している相手にはデモンクレイドルロやバットスピンのスペシャル版で対応してもよい。



ダッシュして相手の技をスカして…



ダッシュ中入力すればどこにでも出られる。

相手にも弱点あり 油断するな!

前項で述べたように非常に使えるスペシャル技なのだが、弱点も多く持っている。

まず一つ目は吸い込み間合いが狭く、空中の敵は吸い込むことができないということ。

吸い込み間合いはキャラによって異なるが、たいてい判定が重ならないと吸い込んでくれない。移動スピードが遅いので小技連打や、そりカンの立ち大キックなど判定の大きい技で簡単に対応されてしまう。二つ目は、なんと投げられ判定を持ってしまっているのだ。これにより、こちらの吸い込み間合いより広い投げ技を持つキャラ(例・ビクトル、サスカッチなど…)には投げ技でいともたやすく返されてしまう。起き上がりに重ねる際には相手のキャラで判断しないと思わぬリバサ投げをくってしまうぞ!



起き上がりに完璧に重ねても…



ビクトルなら通常技でこの通り。

弱点を補い、闇夜の帝王となれ!

弱点が多いとはいっても使えるものは使える。ゲージが溜まったからといってうかつにミッドナイトプレジャーばかりを狙うのではなく、ダッシュを駆使して、あえてスペシャルゲージの減らないネガティブストーレンを使ったりデモンクレイドルロやバットスピンスペシャル版を併用していけば弱点はカバーできるハズ。

ミッドナイトプレジャーは威力よりも相手に威圧感を与えられる技。相手の恐怖心をこの力とする・・これぞ闇夜の帝王の特権ではないだろうか?



自在に方向転換!!
ガロン
ビーストキャノン
担当：FRA-N.O

地上	←↙↓↘→+Ⓟ	対空	↓↙↗+Ⓟ
		降下	空中で↖←↙↓↘+Ⓟ

ガロンのスペシャル必殺技は、ビーストラッシュを強化したビーストキャノンという技だ。

ビーストキャノンの特徴として、スピードの速さが挙げられる。次に、ビーストラッシュとの違いを見てみると、当たったとき相手をダウンさせることができるのも大きい。



スピードが速く、当たると相手はダウンする。

また、ガードされたときは跳ね返らずに貫通して相手の後方に着地するぞ。

巷では、地上版のビーストキャノンしか知られていないが、ちゃんとビーストラッシュ同様、3方向にうち分けることができる。もちろん通常技をキャンセルさせて出すことも可能だ。



ガードされてもはね返らず、貫通して相手のうしろに着地する。

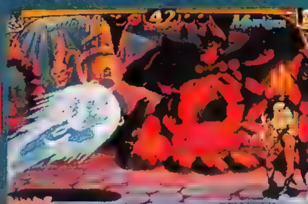
ビーストキャノン 真の恐怖

…というだけでは、ビーストラッシュとどっちでもいいじゃん、と、思うでしょう!?

実は、キャノンでしかできないような芸当があるんですねぇ。それがキャッチの部分にも書いた「方向転換」というやつ。

ビーストキャノンは、当たった(ガードした)ときに行きたい方向+ボタンで向きを変えることができるのだ。また、相手に当たらなくても一定距離進んだあとなら同様に方向転換可能(写真参照)。

とりあえず、地上版ならば当たってもガードされても逆方向へ逃げる"ひき逃げ"がセオリーだ。ひき逃げに相手が慣れたあと、何もしないで相手の真後ろに着地して、足払いやしゃがみ中パンチを当てるなどをたまにすれば引っかかりやすいぞ。



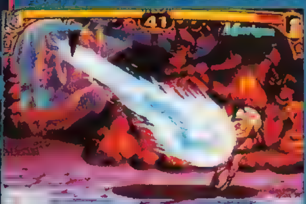
「わおーーん!!」



「ん?どっち向かってスッ飛んでくつもりだい!?」



ズルっ。



「あおーーん…」「げすぇ〜!!」

あくまで豪快さが身上
ビクトル
サンダーブレイク
ギガブルード
担当：アディオスToshi



サンダーブレイク	↓タメ↑+Ⓟ
ギガブルード	←タメ→+ⓅⓅⓅ同時押し

ビクトルのスペシャル技はこのキャラにふさわしくパワフルなもの。それでいて隙も少なく使い勝手がよいのだ。普段ビクトルの弱点を補ってくれる技だから、他キャラに比べて使い方は重視すべきだろう。

体内の電気を一気放出！サンダーブレイク

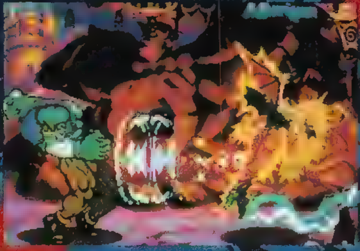
拳に雷を溜め、一度ジャンプして地面にたたきつける。そんな豪快なモーションから繰り出されるスペシャル技、サンダーブレイク。

この技は一応、飛び道具と考えてもらって差し支えない。画面の端から端まで十分に届き、地面を這う電撃は攻撃範囲がかなり広く、しばらくの間持続するのだ。これによって相手は固められ、ガードさせるだけでもペースが握れて有意義である。

たがこの技の最大の強味は、なんと言っても、相手が上方ガードできないところにあるのだ。だったら下ガードしていれよさそうだが、モーション中に一度ジャンプするため相手は惑い、この簡単な対処を忘れてしまうことが多い。したがって適当に出してもよく当たるのだが、いまいち確実性に欠ける。そこでさらにヒットさせやすい状況を考えていこう。

一撃必殺野郎！相打ちOK君

サンダーブレイクの特徴の一つ、攻撃判定が持続することを利用すると、相打ちOKの戦法が考えられる。つまり飛び道具を持ったキャラと、ほぼ同時に撃ち合うのだ。普通の飛び道具同士の撃ち合いなら相殺されるだけ。しかしS・ブレイクは消されることはないので、消すこともなし、威力の高いこちらにとって有効な戦法と言えるだろう。



相打ちOK―もはや…た感がある。

この戦法を進化させて、まったくダメージを受けない戦法もある。モーションのジャンプ上昇中やられ判定がないので、完全に飛び道具を避けて出すことが可能だ。これを実践するのはかなり難しいが、接近して飛び道具を出された場合にできると、かなり実戦的なテクニックとなるだろう。普段離れて撃たれた際に見切ることも可能だが、一種の賭けになるかもしれない。



これはちょっとせこいが、この距離であれば…

その他には小足払いをキャンセルしてから出しても、つながらないが反撃は受けづらいぞ。

空中コンボを狙え！

ギガハンマーの強力版のこの技。地上ではしゃがんでいる敵に当たらないのが欠点。しかし対空としてはかなり強力なので、常に宙に浮いているザベル、アナカリスに対しては、S・ブレイクよりこちらのほうがいいだろう。出るのが早く、出た後の隙が小さい。空中、地上共に最大3発まで入るのは、コンボの入りにくいビクトルには魅力的なS・必殺技だ。



空中だろうが地上だろうが、おかまいなし…するのだ。

2つあれども使うのは…
ザベル
デスボルテージ
イービルスクリーム
担当：C・LAN



デスボルテージ	→↘↓↙←+Ⓚ
イービルスクリーム	→←+ⓅⓅⓅ同時押し

ザベルはスペシャル技を2つ持っているが、実際使用するのはデスボルテージのみと考えていい。

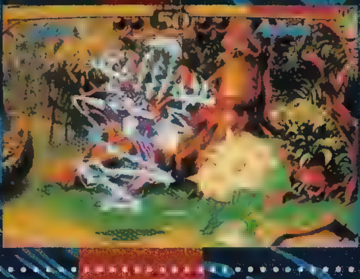
イービルスクリームはレバー+大斬りのように前方に剣を突き出し、相手が当たったら引き寄せて電撃をくらわせるというもの。しかしガードか可能なのはもちろん、技の判定が弱く（剣を伸ばすまでがやや長い）、空中の相手に当てても無効。ほとんど屈辱的といってしまってもいいぐらい…ガー…が非常に多いイービルスクリーム。連続技には使える…



デスボル小僧への誘い

ではザベルの持つ唯一のスペシャル技・デスボルテージはどんな技か…それはデスハリケーンの強力版だ。ダメージも高く、判定も大きい。使い方もこれはもうデスハリケーンと同じである。最もいいと思われるのは、やはりジャンプから出していく方法。デスハリケーンはしゃがみ技で返されやすいが、デスボルテージならその心配はない。無敵技や超早出しの対空技を除けば、返し技はほとんど無い。

とはいえ、警戒されているとますガードされてしまうので、何度かジャンプやドリルキックなどを出してから使うのがいい。



普通に出すと…ガードされてしまう。

めくりもOK！多様に使え!!

デスボルテージは、かなりめくりやすい。密着より少し離れた位置から前ジャンプし、最頂点あたりで出すとめくりになる。しかもデスハリケーンより格段にやりやすい。

また、スペシャルゲージ点灯中にデスハリケーンを出すと最高3HITする高速版になる。とにかく速いので、それなりの効果は期待できる。こちらも使えるぞ。



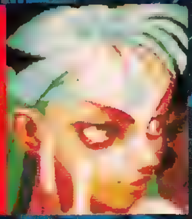
めくりは…やすい。狙う価値は高い。



スカルジャベリンでの…も忘れずに。

デスハリケーン、オルテージともにヒットした後は間合いをよく見て、スカルジャベリンで追いうちをかけにいくのも忘れずに。（前タメではスカルジャベリンは…）大の際に…と書いたが実は…スゲージと同じく1P時と2P時では異なる。スマンス…

タクネス教への誘い…
モリガン
バルキリーターン ダークネスイリュージョン
担当:松っちゃん



バルキリーターン	→↘↓↙←+Ⓚ+Ⓚ
ダークネスイリュージョン	小Ⓟ×2+→→+小Ⓚ+大Ⓟ

2つあるスペシャル必殺技は、双方ともかなり強力。しかし、ただスペシャル必殺技を出すだけではなかなか相手はくらってくれないもの。では、2つのスペシャル必殺技の有効な使い方を、技の説明を加えて見ていこう。



バルキリーターン

コマンドを入力したら1度画面外へ飛び出す。この時は、攻撃判定がない代わりに完全無敵だ。再び画面内に戻ってくる時は、コマンドを入力した時のボタンによって軌道が変わるぞ。画面内に戻ってきた時に5つのボタンのうちどれか1つを押すと攻撃判定が出る。ガードキャンセルを狙っている相手ならあえて何もボタンを押さないフェイント技も使っていこう。

バルキリーターンのいいところは、地上だけでなくジャンプ中でも出せるところだ。ガードキャンセルやジャンプ攻撃で反撃しようとする相手にはダッシュから使ってみたり、あえて高い軌道の中の技を使ったりすると効果的だ。相手にヒットしたら追加ダメージとして小足大足(立ち大キックでも可)が連続技としてつながることも覚えておこう。


立ち大キックが4発入れば、なんと24ヒット!

ダークネスイリュージョン

コマンドを入力すると相手のほうに寄っていき、接触したら地面の中からもう1人のサキュバスが現れて2人で乱れ打ちする技。相手に与えるダメージは大きいが、ガードされると1ドット削って終わりというのが痛い。

この必殺技の特徴はなんといってもコマンド入力にある。5つの入力は、ジャンプ中やダッシュ中はもちろん、ガード中でも受け付けてくれるのだ。技を出す時の立ちパンチは相手に警戒されやすいので、これらの入力時間を利用しない手はないぞ。

この技の使い方は主に2通り。相手の起き上がりに重ねるものと、手足に当てるものだ。特に後者は、ビクトルやアナカリスに有効な使い方。この2人が相手の時は、バンバン使っていって構わないぞ。


スキの大きい技には狙って決めていこう。

技の最中に入力!
アナカリス
ファラオマジック
担当:石井ぜんじ



ファラオマジック	中Ⓚ+小Ⓟ+↓+小Ⓚ+中Ⓟ

お待ちかね、ミイラ男・アナカリスのスペシャル必殺技はファラオマジックという飛び道具だ。この飛び道具は、形は王家の裁きと同じだが、ジャンプしないで地上で出す飛び道具だ。当たれば、連続して燃やし、電気で痺れさせ、凍らせて、とどめに棺を落とすという素晴らしい屈辱技となる。

地上で当たれば、前述のフルコースが始まり、最後の棺で一気に体力が減らされる。全体の3分の1以上のダメージを与えるのだ。ただ、空中で当てると炎の一発分にしかならない。

また、相打ちになると、こちらも以降のマジックは出せないが、相手は気絶しているはず。すぐ立ち直っていうちをしよう。


まず燃えるのだ。

意外に当たりにくいのが難点

このファラオマジック、強力なのだがなかなか相手が当たってくれないのが難点。空中で当てても意味ないのが痛い。当てにくい理由は、立ち中キックが最初に出てしまうこと。立ち中キックを当ててから出せばよいのだが、いつも立ち中キックを出してしまうとバレバレ。そこで、しゃがみ中パンチや大足払いなど、技の出ている間に入力するといいだろう。どの技の最中に入力するか、いろんなバリエーションを考えてみよう。


棺落としなのだのだ。


凍るのだのだ。

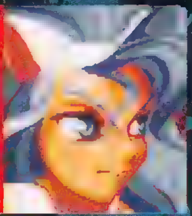

次は電気なのだのだ。



空中の相手に当たると1HITしかしない。



それっ!ダンシングフラッシュは11HITだ。



真性能!でも真の価値は爽快感か!?
フェリシア
ダンシングフラッシュ

担当:珈琲・フェリシア・FREAK!

ダンシングフラッシュ	↓↘→←↙↓+ⓅⓅⓅ同時押し

フェリシアのスペシャル技はダンシングフラッシュだ。[illegible]って突っ込んでいく。[illegible]HITすると相手を何回[illegible]もなくぐったり黙ったりし[illegible]後に上昇攻撃をかける。完璧の[illegible]も高い。使いやすいスペシャル技と言える。

猫踊りの使用法とその実態

使う方法はいくつかあるが、最も簡単なものは敵の飛び道具をすり抜けるように使う方法だ。ローリングバックラーのような[illegible]飛び道具を[illegible]やすいぞ。

近距離でいきなり出すという方法もあるが、ガードされると反撃されるので[illegible]出すくらいなら、スペシャルゲージはヘルキャットに使ったほうがいいだろう。

連続技に組み込むと[illegible]きる。しゃがみ中キックからがお薦めだが、キャンセルは非常に難しい。近立ち中キック、しゃがみ中キック[illegible]ダンシングフラッシュは魅力的なんだけどね。

相手が転んでいる時にダンシングフラッシュを出すと、転んでいる相手を押していく。完全に相手の起き上がりに[illegible]ることができるのだが、[illegible]ルドボーンされまでである。これにより相手の起き上がりに[illegible]ねる」という[illegible]は破れたわけだ。



このグラフィックは無敵なのだ。

ダンシングフラッシュはフェリシア唯一の無敵技という特徴ももっている。出かかりの立ちポーズグラフィックが無敵なのだ。起き上がり[illegible]したり、対空に使ったりと[illegible]かるかこれまた疑問で[illegible]まっの[illegible]。無敵時に攻撃判定[illegible]になるし、無敵が切れてから攻撃判定が出るまでに少し[illegible]があるのだ。とはいっても全くの無意味ではなく、跳び込みの弱い相手をすかしたり、投げハメ?などの脱出[illegible]程度効果はある。



問題のやられ判定のみ存在するグラフィック。

決して使えない技ではないダンシングフラッシュだが、飛び道具を抜ける以外はバクチっぽくなってしまう。実益ならヘルキャットかもしれないか、爽快さはこっちだ。バクチも[illegible]かもしれない。



捻りつぶせ!
ビシャモン
鬼首捻り(おにくびひねり)

担当:KAL

鬼首捻り	→↘↓↙+Ⓟ

ビシャモンのスペシャル必殺技は、腹から巨大な手を出す「鬼首捻り」だ。手のグラフィックのちょうど中央部分に相手をつかむ判定があり、こぶしの先端あたりは相手を殴るだけとなっている。ただし近いんにはいい。密着していてもつかんでくれるので、つかむときにはあまり距離の心配はしなくてもいい。

威力に関してだが、相手がなんの抵抗も見せなかった場合、最初のつかむ判定で一発、その後5回握って離し、フルゲージの5分の1程度減らしてくれる。これは最大値なので、いくらレバーを振っても、ボタンに連射装置を付けても威力が[illegible]ことはない。

相手がレバーやボタンで抵抗した場合、ほぼ平均して4回ほど握り、威力は[illegible]パンチ1発分程度になる。

では[illegible]が、少しずつ確実に相手の体力を減らしていく鬼首捻りを実戦でどう使うのか、その具体的な説明に入ろう。

ガード不能!起き上がりに重ねろ!

鬼首捻りはガードできない。したがって、接近戦で小パンチなどを1、2回当てたあとにいきなり出すと、通常技をガードしようと構えている相手をつかむことができる。



[illegible]技からつかめ!

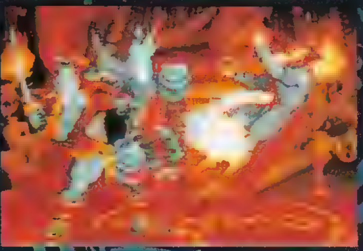
また、相手を転ばしたあと、ダッシュなどで急接近してその起き上がりに重ねると、やはりつかむことができる。ただし出すタイミングが早すぎると殴るだけになるので、起き上がりに重ねる場合は[illegible]に置いておくような[illegible]で出そう。

なお、相手のデモンクレイドルやシャドウブレイドなどの半無敵技を出てきた場合、殴るだけになる(タイミングによってはデモンクレイドルなどをつぶしたあとつかむこともある)。

出かかり無敵!起き上がりに出せ!

鬼首捻りは、出した瞬間から腹から手を出す瞬間までの間は完全無敵だ。この無敵時間はほんの一瞬だが、この事実を知っているといないとでは大違いだ。

まず、対空技として使える。対空問題を常にかかえているビシャモンにとってはかなり重要だ。

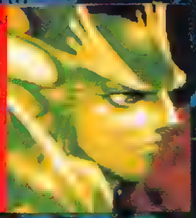


引きつけて出すはつかみ、早めに出しておけば殴る。

次に、自分が起き上がるときに出す。リーチと出ている時間のながい技を重ねられているときはさすがに無理だが、相手が足払いなどを重ねにきたときは、起き上がると同時に逆につかむことができる。



起き上がり時に相手が[illegible]場合は、迷わず出せ。[illegible]手さはないが、確実に役立ってくれる技なので、ゲージが溜まったらガンガン出していこう。



水柱は近距離がメイン!?

オルバス
アクアスプレッド

担当：K-TAN

アクアスプレッド(近距離)	→↘↓+ⓅⓅⓅ同時押し
アクアスプレッド(遠距離)	→↘↓+ⓀⓀⓀ同時押し

スペシャル必殺技アクアスプレッドをどう使うか

この技は、パンチボタンで近距離に水柱を立たせ、キックボタンで地面を這ってから遠距離に水柱を発生させるものである。

相手が地上で[illegible]水柱に入ってくれれば上昇、下降時にダメージを与えることができる。

ただこの技は[illegible]所を誤ると「一体今のはなんだったんだろう[illegible]な色合いが強い。では[illegible]使えばよいのだろうか。まず近距離の使い方を見てみよう。

●**対空技として使ってみる**

まず、対空として使う時は、マイキャラ（オルバス）と水柱の立つ距離感を把握しておかなければならない。距離的には、マイキャラから一人分とちょっとの所に水柱を発生させる。これを知っておかないと[illegible]技を叩き込まれてしまうぞ。従って、使うならやはり[illegible]



空中ガードできないのだ。先読みバッ[illegible]

[illegible]間距離しかないだろう。[illegible]も、先読みと相打ちの可能性も含んでいるときてる。[illegible]時は、思い切って出そう。この技は空中ガードできないので、使いこなせるようにしておきたい。

●**相手の起き上がりに重ねてみる**

これは、ほとんど体力削りの要素が強いが、そこから[illegible]携技にもっていくことができる。アクアスプレッドをガー[illegible]させたら、ちょっと近づいてソニックやポイズン[illegible]を出し、そこから[illegible]攻撃に[illegible]ことも可能だ。ガードさせた[illegible]普通に跳び込んでからの二択攻撃をしてもいいだろう。



ここからしゃがみ大パンチを出すのもいいぞ。二択攻撃[illegible]。

また、すぐさまフロントダッシュで近づいて投げに入る準備をしておくのもいい。

●**遠距離水柱をどう使うか**

相手との距離が[illegible]確実に離れていないと使えないのがこの技。相手がガードしてくれればその場に水柱が発生する[illegible]のだが、[illegible]されると[illegible]に投げられてしまう。



[illegible]これは[illegible]してしまうとは。[illegible]

ここは[illegible]間合いか離れているときに体力削りとして使ってみよう。ほかに使い道があったら私まで[illegible]い。



フリーザー発射!!

サスカッチ
ビッグフリーザー

担当：[illegible]

ビッグフリーザー	←↙↓↘→+ⓅⓅⓅ同時押し

サスカッチのスペシャル必殺技は[illegible]ビッグフリーザー[illegible]。このビッグフリーザーの威力たるや凄まじいものがあり、相手の体力を[illegible]分の1くらい減らすことができる。[illegible]当てることしか[illegible]



これだけ残っていてもすべて体力を奪える。



このあと[illegible]ビッグフリーザー確定。ドキドキの一瞬である。

食べてから当てよう

ということで、どんな技かというと飛び道具だと思ってくれればわかりやすい。もちろん画面の端まで[illegible]届いてしまう。とにかくサスカッチの攻撃は氷に尽きる。

もっともオーソドックスでありながらも、確実にビッグフリーザーをお見舞いできるというもの。要するにビッグブランチ（コマンド投げ）で凍らせてからビッグフリーザー[illegible]した。

もしスペシャルゲージがたまっているのであれば、迷う必要はなくスペシャル必殺技をブチ当てよう。これより相手の体力を減らせる連続攻撃も存在するが、確実に決めておいたほうがいいだろう。安定、安定。

飛び道具に合わせる

合わせるというのは、相手が飛び道具を撃ったときに、こちらもビッグフリーザー[illegible]

[illegible]ビッグフリーザーは、相手の飛び道具に[illegible]ことはなく、逆に突き破っていくはとなの[illegible]相手がまだ硬直しているときに当てられれば理想的。



突き破って当たってくれるぞ。

技が出るまではさすがに遅いので、見てからではチョット辛いだろう。

とにかく相手のスキなら何でもよい。ビッグスノー[illegible]ックタワー[illegible]のあと[illegible]使うのも有効でレバーをガチャガチャやって当たってくれれば超ラッキー。意外とチャンスは多いぞ。

ただし、単発で使うのはなるべく避けよう。結構簡単によけられちゃう。

速攻で詳細な研究報告!

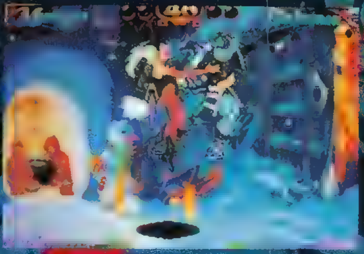
ヴァンパイア 対戦ダイヤグラム

無敵必殺技キャラ強し!
ザリガニパンチの恐怖も迫る。上位に迫るアナカリス、サスカッチ、ビシャモンはどこまでいけるのか?

さっそく出た!ヴァンパイアのダイヤグラム。君の予想は当たっているかな? 今回はダイヤグラムの説明だけでなく、各キャラの戦法もくわしく紹介してみた。対戦攻略の参考にもしてほしい。スピードは、2速を基本にしてる。

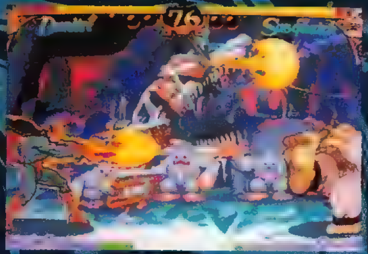
昇龍拳キャラ強し

今のところダイヤグラムの上位をキープしているのが、デミトリ、モリガンという昇龍拳コマンド系キャラである。その中で、モリガンは攻撃性能がずばぬけている。地上でのシャドウブレイド連打(いわゆるシャドウダンサー)や、ダッシュ攻撃を当ててからのベクタートレイン、固める連続攻撃など、技は多彩だ。倒れれば、起き上がりに、ベクタードレインと目押し連続技3段の2者択一攻撃が待っている。また、ジャンプソウルフィストでゲージをためつつ逃げ、バルキリーターンで削る戦法も有効だ。強敵はデミトリ、アナカリス、オルバス、サスカッチと[illegible]。不利と言えるキャラは今のところないが、意外に強敵が多い。相手のペースになると、サキュバスといえど苦しいと言える。シャドウブレイドと、ベクタードレインが強いのだ。



デミトリは、サキュバスとは逆に地上で圧倒的な攻撃力になる。[illegible]、飛び道具が強い。飛び道具だけでかなり押せる。加えて、ダッシュから[illegible]攻撃が変幻自在で、いろいろなキャラに対応できると言える。

さらに、通常技も意外に強い。大足払いは長いし、しゃがみ大パンチは判定が強い。跳びこみも返しづらい。安定度から言えば、サキュバスより上であると言える。数少ない嫌な相手は、ビシャモンといったところか。ビシャモンに下手に飛び道具を出すと、むくろ討しをくらう。ダッシュでファイヤーの下をくぐってくるオルバスも嫌な相手。



[illegible]カオス[illegible]打だけでも有効な[illegible]。

デミトリ、モリガンに続く強力キャラは、しゃがみ大パンチという切り札を持つオルバスだ。小足払いからしゃがみ大パンチ、または大足払いという連続技はどうにも返しづらい。それに加えて起き上がりにいきなりコマンド投げと毒霧が加わると、無敵技を持つキャラでさえ返すのは困難だ。いったん毒霧が決まると、ジャンプ大パンチから小→中→大と5段攻撃を目押しで入り、3分の1は減らされてしまう。ドリル攻撃、ダッシュ攻撃をうまく使われると、その潜在能力はすごいものがある。強力な決め手のあるキャラだが、やはり起き上がり無敵のあるキャラにはやや分が悪いようだ。



なんていってもアナカリスの[illegible]チ。これに尽きる。

下位キャラに強いガロン

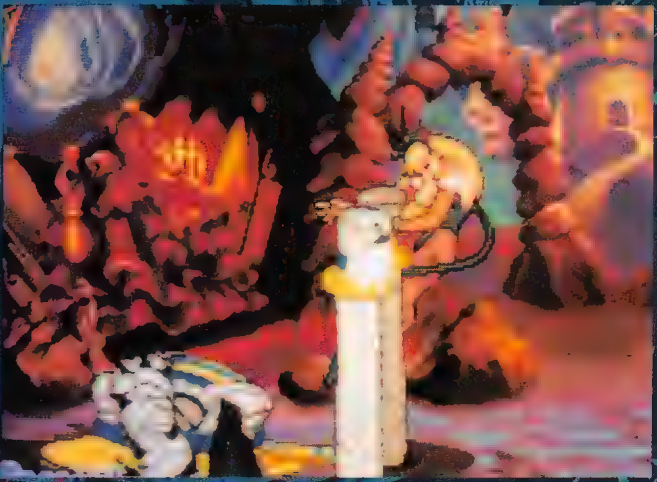
ここから、ちょっと差がつき、第2グループへと移る。ここにいるキャラは、アナカリス、サスカッチ、ガロンといずれ劣らぬ勇者たちだ。アナカリスは、わけのわからない多彩でトリッキーな攻めと、鉄壁の防御力を誇る。間合いが離れれば棺の舞・コブラブローの攻撃で完全にアナカリスペースである。しかし、近づいてもジャンプ攻撃がしゃがみ大パンチで返されてしまうため、本当に攻めこみにくいキャラクターである。もちろん、王家の裁きが決まれば一発逆転も可能だ。

こんなよいことずくめのアナカリスだが、投げと無敵必殺技がないのはやはり痛い。完璧にこなせば、起き上がりに投げはめだけでやられてしまうこともある。そのため、オルバスや小ピーストラッシュが止めにくいガロンが強敵となる。一方、デミトリ、モリガンとはほぼ互角に闘えるのはなかなかよい。サスカッチは、やはり飛び道具があるのでなかなか強い。

ヴァンパイア　対戦ダイヤグラム　ver. 1

	モリガン	デミトリ	オルバス	アナカリス	ガロン	サスカッチ	ビシャモン	ザベル	フェリシア	ビクトル	
モリガン		5	6	5	6	5	5	7	6	7	52(+7)
デミトリ	5		6	6	6	6	5	6	6	6	52(+7)
オルバス	4	4		6	6	6	6	6	7	6	51(+6)
アナカリス	5	4	4		4	6	4	6	6	7	46(+1)
ガロン	4	4	4	6		4	6	6	6	5	45(±0)
サスカッチ	5	4	4	4	6		5	5	5	6	44(−1)
ビシャモン	5	5	4	6	4	5		3	5	6	43(−2)
ザベル	3	4	4	4	4	5	7		5	5	41(−4)
フェリシア	4	4	3	4	4	5	5	5		5	39(−6)
ビクトル	3	4	4	3	5	4	4	5	5		37(−8)

究極対戦編


対空技が充実。攻撃も多彩だ。

無敵必殺技はないものの、その分はダッシュやジャンプの速さ、技の威力と判定の強さで補っている。

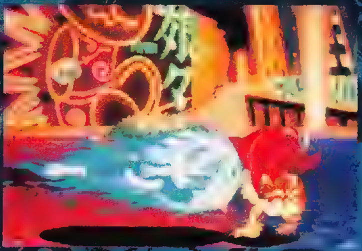
凍らせたり、転んだりすればダッシュ大キックを当てて、コマンド投げで凍らせ、さらに追いうちをかける。また、起き上がりに投げか中足払い→大パンチの目押し3段の2択が強力だ。

飛び道具で撃ち負けるデミトリ、ジャンプ攻撃の強いオルバスが強敵。それだけでなく、空中戦の強いフェリシアやザベルにいい勝負なのが、もう一つポイントが伸びない原因である。

ガロンは、使っている人が意外に少なく、ゲームセンターでそれほど強いと思われていないかもしれない。たいてい、ビーストラッシュをガードされたあと、反撃をくらってしまうからだろうか。

しかし、それは中・大で固した場合のこと。小のビーストラッシュをガードさせれば、次は反撃をくらわない。これを駆使すると、無敵技や飛び道具のないキャラには本当に脅威のキャラクターと化す。

しゃがみ小パンチで突つきながら、小のビーストラッシュをガードさせる。ジャンプ攻撃も混ぜ、当たったらジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→クラムレイザーの3段にもっていく。これにコマンド投げやビーストキャノンが加わると、なかなか強い。


小のビーストラッシュを使いまくるのが基本である。

だが、デミトリ、モリガンに弱いところが、やはり下位キャラと見られるところか。強いキャラにはとことん強そうなのだが。

ビシャモン 意外な苦戦

次からは下位グループとなる。この下位の第1グループがビシャモンとザベルだ。

ビシャモンは、ガロンと逆に上位に強く、下位に弱いキャラクターである。それだけに今後伸びる期待大のキャラだ。

ビシャモンには、しゃがみパンチ系にリーチがある。相手が隙を見せれば、しゃがみ小・中・大の3段が決まり、こそっと体力を奪える。接近戦での立ち小・中・大キックの4段は、非常に強力。

また、むくろ封じや鬼ねで当たれば、辻疾風が決められる。これも思いっきり減る。本当に飛び道具なの?よ〜という感じ。

しかし、通常戦で対空技がないのが最大の欠点。ザベル、フェリシア、ガロンに跳び込まれほうだいで、なかなか厳しい闘いを強いられる。

一方、ザベルは空中戦のスペシャリストなのだが、やはり無敵対空技をもつキャラには分が悪い。しかも飛び道具がないので、ガードの上から削る技がない。[illegible]定が足である。

こんな下位間違いなしのザベルの切り札は、起き上がりの投げとしゃがみ中キック→立ち大パンチの2択だ。ザベルはこれがないと生きていけない(もう死んでいるか)。

この2択を基本に、デスハリケーン、ドリル、レバー入れ中パンチの空中技で攻めたてるのが基本だ。対空技に苦しいビシャモン以外には、楽に闘えるキャラはいないといってよい。

さて、最後の下位キャラにはフェリシアとビクトルが来た。しかし、この2キャラはいずれもツボにはまった時の攻撃力があるので、あなどれないキャラだ。


ビシャモンにとって、空中戦の強いザベルは天敵だ。

フェリシアは、ジャンプ、ダッシュ攻撃が強く、通常技が小気味よい速さを持つ。足払いが連続で入るのがなかなか強い。また、ダッシュやジャンプからのコマンド投げという戦法もある。対空技の強くない相手には、存分に攻めたてることができる。

デルタキックも強いが、頂点付近が弱いという欠点を持つ。ここを突かれると、こればかりで攻めるというわけにはいかない。やはり、無敵技、飛び道具という切り札がないのは痛い。

ビクトルは、ストIIのザンギエフを思わせるキャラである。リーチが長く、威力が強い。[illegible]みで立ち大パンチ、大足払いを出しているだけでかなり強い。ギガバスターは出かかりに飛び道具をすり抜け、相手を転ばせることができて重宝する。

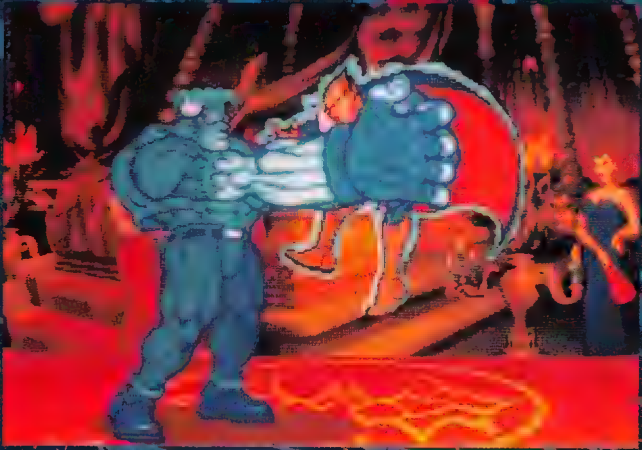

スペシャル点灯時のコマンド投げはすごく減る。

しかし、これだけではビクトルはいけない。ジャンプ攻撃をガードさせ、メガスパイクか小→中→大足払いの2択が強力だ。どちらでもくらうと3分の1ほど減る。起き上がり必殺技のない相手にはこの戦法がとても有効だ。

ところが、起き上がり必殺技のある相手にはこうはいかないので辛い。アナカリスやオルバスはなかなか近くに寄れないし、対空技も決定打がない。結局、全キャラに有利と言い切れるキャラが一人もいなくなってしまった。使いこなし具合いによっては強いので、スペシャリストに期待したい。

第一回対戦ダイヤグラムはこんなところである。今後の焦点は、ずるいほどの決め技をもつオルバスがどこまで強くなるのか、技の豊富さが売りのアナカリスが伸びるかだろう。意外とダイヤグラムは格差が離れていない。これからやりこむにつれて、大きな差が出てくるだろうか。

ヴァンパイアダイヤグラムでは、読者のおたよりを募集するぞ。場合によっては誌面に掲載するので、どんどん意見を送ってきてくれ。


メガスパイクは[illegible]

王に逆らうでないない
対戦徹底攻略
ミイラ男 アナカリス

通常投げのない身分で最強を目指す謎の生命体、アナカリス。攻めと守りと、すべて相手の動きを読み切り勝ちを奪え。

担当:アナカリス教祖 石井せんじ

アナカリスの技は多彩で、使えば使うほど可能性が見えてくる。投げがないのが弱点だが、それを補って余りある攻撃力を持っている。アナカリスはスピードが遅いトロいキャラだと思っているあなた。それは間違いだ。相手の裏をかいてカウンター攻撃をかまし、素早く意表を突く攻撃で攻めたてる。柔軟な体の構造をもつアナカリスを、生き生きと動かそう。

近寄らせるな！棺の舞モード

相手を遠ざけ、棺を降らせまくる。棺の舞は4カ所をカバーできるため、安全な場所はない。離れた闘いはアナカリス有利だ。これが棺の舞モードである。

すると、相手は離れていると不利だから、ジャンプやダッシュで近づこうとする。このとき、相手が近づくのを予測して、少し手前に棺を落とすと効果的だ。先読みで棺を落とす場合、レバー入れパンチの棺が一番使いやすいはずだ。先読みの棺は、とても大切なのでうまく使おう。

しかし、いくら先読みで棺を降らせまくるといっても、なかなかそれだけで抑えきれるものではない。そこで大切になってくるのが、コブラブローの存在だ。

コブラブローは、長くコブラを伸ばす必殺技だ。なんとか近づこうと、歩いたりジャンプしている相手に出すと、とても効果的。バスバスとくらってくれる。これも先読みで出すのだが、よほど読み違いしない限り伸ばしたコブラがカウンターをくらうことはない。多用しよう。

コブラブロー以外に、レバー入れ中キックも相手のジャンプを封じるために使える。レバー入れ中キックは、リーチは短いが、真上から大きくかかとを落としてくるため、先読みの対空兵器になる。一見棒立ちになるため、隙をついて跳ぼうとするとひっかかるというわけ。



突っこんできたら、ちょうどよく棺が当たる。先読みの快感だ。



相手をこのぐらい遠ざけておき、あえて手前に棺を落とす。



ゾンビなどジャンプで近づいてくる敵には、早めにレバー入れ中キックを置いておこう。

さらに近距離の場合は、コブラブローのかわりに立ち大パンチを使ってもよい。とにかく、相手の行動を先へ先へと読んで、的確な場所に棺を落としていこう。棺と、コブラブローのタイミング、混ぜ方がポイントだ。近寄らせるな！

意外な素早い攻め！ドリルのラッシュだ

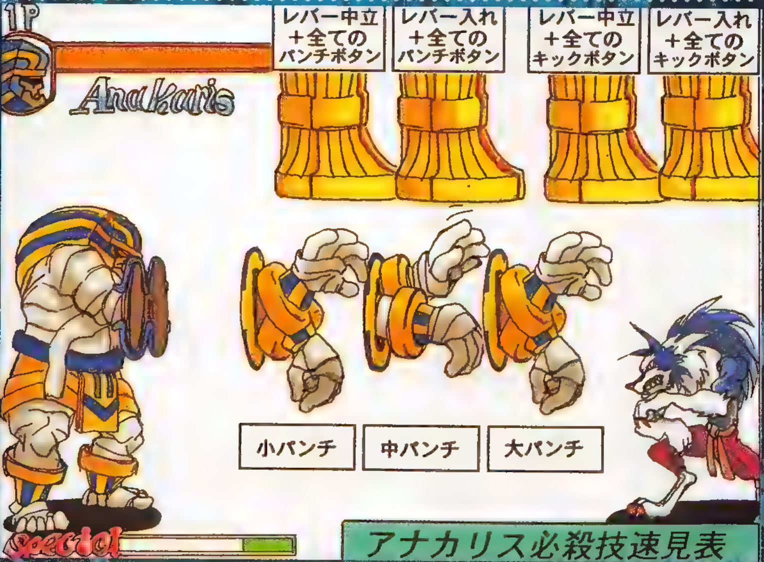
アナカリスは、空中レバー下キックのドリルキックを使うことによって、素早く、一気に攻めたてることができる。

基本は、大足払い、しゃがみ大パンチで倒したあとにジャンプして、ドリルキックを重ねるところから始まる。無敵必殺技のない相手には、特に有効だぞ。

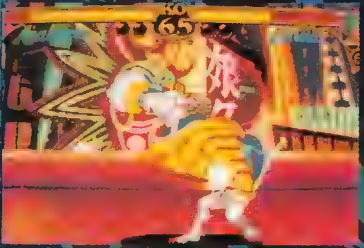
①正統派ドリルラッシュ

まずドリルキックを重ねたら、地上でしゃがみ小パンチ、キックを重ね、再びジャンプからすぐドリルキックで突っこむ。相手は、すぐ立ちガードしないとくらうことになる。

このとき、相手が通常対空技で落とそうとするタイプなら、すぐドリを速く出して出かかりをつぶそう。一方、ガードに徹するタイプなら、レバーでふわりと浮かんで惑わせ、動こうとしたところにドリルを当てる。それでもガードする相手には、ドリルのあと小技を出さずすぐ連続で前方へジャンプする。そして裏へ回ってめくりドリルを狙おう。



アナカリス必殺技速見表



まずはドリルをガードさせ、すぐ前方ジャンプ。



背後からめくりドリルで攻める。

②連続技で固めてからのバリエーション

毎回ドリルラッシュもワンパターンで、危険が伴う。そこで、ドリルから連続技につなげてもよい。ドリルから立ち小パンチ→しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチを目押ししてつなげた後、立ち小パンチ→ジャンプセルコブラブローなどが有効な連続技だ。

また、連続技ではないが、しゃがみ小パンチ連打で固めたあといろいろな技を出して幻惑するのも効果的だ。まず大足払い→レバー入れ中キックを狙ってみよう。

次に、垂直ジャンプから小パンチを出す方法がある。これもレバー入れ中キック同様ガードできない。

さらに、小技で固めたあとミイラドロップを重ねてもいい。いきなりアナカリスが立ち上がったため、つられて立ち上がると投げられることと

なる。

③バックジャンプからのバリエーション


足払いなどで追いやったあと、ミイラドロップを重ねておく。

シャドウブレイドなど、飛び道具のある相手には、バックジャンプから様子を見てもいい。一番確実なのは、バックジャンプから王家の裁き。裁きを連打すると意外にひっかかってくれる。

次に、バックジャンプしてすぐまたドリルで突っこむという戦法がある。この、とりあえず逃げると見せかけてのドリル戦法は、たまに使うと成功率が高いぞ。

バックジャンプを落とそうという相手には、ジャンプ大キックを当てて早めに撃墜するといい。大キックのあとは、すぐジャンプ中パンチを出すと当たりやすい。

また、すぐ真下ドリルを出し、対空技を空振りさせるのも味な方法だ。真下ドリルから大足払いというトリッキーな攻めも有効だ。攻めパターンを豊富にして、相手を幻惑しよう。

乱発！王家の裁きモード

王家の裁きは、空中で何回でも出すことができる。画面上には一発しか出すことができないが、相手がガードしたらすぐ出せば連発することも可能だ。

つまり、相手との間合いが近いほどたくさん出すことができる。相手に向かってジャンプ、裁きをガードしたら着地までにコマンドを入れ続けよう。一回のジャンプで8回裁きを出すことも可能。反撃しようとすると裁きにひっかかってしまう。

サキュバス、フランケンなどに有効。しかし、素早くもぐれるオルバス、フェリシアには危険なので注意しよう。


また裁き。どんどん出せ。


王家の裁きをガードさせたら

裁いたあとのダメージの当て方

王家の裁きを当てたあとは、いかに上手に追い打ちをかけるかが重要。下手をするとー発もダメージを与えることができないのだ。

理想のパターンは、画面の端に追いつめて立ち小キック連打ではめるパターン。連続してくらうので、みるみるうちに体力が減ってくる。画面の端が近かったら、ダッシュの連続で近づいてこのパターンにもっていこう。

途中でこちらに向かって来る相手、逆に逃げようとする相手には、立ち[illegible]パンチのチョップや、しゃがみ中・大パンチを狙う。これらの技はダッシュ中に出してもいい。

とにかく画面の端に離れようという相手には、レバー入れキックの王家の棺がとても有効。倒れないがダメージはもらっている。ヴァンパイアのコウモリなど[illegible]には、コブラブローも使えるぞ。



逃げていく相手にはレバー入れキックの踵を落とす。

待って落とす！充実対空技の数々

アナカリスの対空技と言えば、しゃがみ大パンチが一番信頼できるし、威力も高い。しかし、これだけ使っているのは危険だ。しゃがみ大パンチは、上にはとても強いが横方向にそれほど強くないからだ。

そのため、サキュバスのダッシュパンチや垂直ジャンプの攻撃ではしゃがみ大パンチは負けてしまう。こんなときには、しゃがみ中パンチを対空技に使うといい。しゃがみ中パンチは横方向に強く、特にサキュバスのダッシュ[illegible]しか[illegible]強い。

突っこんでこないサキュバスにはしゃがみ中パンチだけでOK。


しゃがみ中パンチが、横方向からの攻撃に対する対空技。

そのほかに、横方向に強い対空技に立ち大パンチのコブラ[illegible]、立ち大キックの[illegible]も横方向に強い対空技だ。立ち大パンチは離れた距離から垂直ジャンプ攻撃をされた時に有効。大の攻撃なので相打ちOKだ。

立ち大キックは強いが隙が大きい。そこで、ジャンプしてくるのが読めているときに使うと威力満点。スタート直後などに使える。ちなみに、スタート間合いならシャドウブレイドにも勝てる。


スタート直後なら、シャドウブレイドにすら勝てる。

その他…知っておいて損はない秘技の数々

飛び道具対策に、しゃがみ中パンチですり抜けるのが使える。デミトリのファイヤー[illegible]が抜けやすい。ダッシュしゃがみ中パンチで抜けつつ攻撃なんてこともできる。

もちろん、[illegible]返して吸いこんでもよい。大パンチが吸いやすい。2回吸うとスペシャルの性質を持つようになり、さらに吸うと威力がある程度までUPする。

フランケンの[illegible]には、立ち大キックが有効。[illegible]けてしまうので注意。

近距離で攻められたときは、小足払いかしゃがみ小パンチより相手の技にひっかかりにくい。また、しゃがみ中パンチに目押ししてしゃがみ大キックにつなげると、反撃をもらいにくくGOOD。

起き上がりに投げを狙われた場合は、垂直ジャンプで投げをかわすことができる。このとき、足払いやオルバスのしゃがみ大パンチを重ねられてもすり抜けることができる。ここから、すぐジャンプ中大パンチを出して攻撃しよう。また、[illegible]でしゃがみ大パンチを出す方法もある。

ミイラドロップは、先読みで出しておき、飛び道具を出したところや歩き出す瞬間を狙う。アクアスプレッドは見てから投げられるぞ。

アナカリスは、一見使いにくそうだが本当に技が多彩で、面白い。バリエーションは無限にあるので、工夫すればするほど強くなること間違いなしだ。


ダッシュしゃがみ中パンチは、サキュバスのスペシャルソウルフィストさえ抜ける。

豪快で正解!!（パクリではない）

ビクトルの法則

博士亡き暗い研究室で、
君が一言つぶやいた。ビクトルは
最下位だと…当たってる!!

担当：アディオスToshi

みんな、ビクトルを使ってるかな？ 最近町に出てもほとんど見ないぞ。君は使ってるかい？ じゃあ、読むしかないね。

間合いを離す ビリビリ・パターン!!

距離をとって闘うことが基本のビクトルだが、なにも考えずにただ間合いを開くだけでは、当然ダメだ。まず電撃立ち大パンチがぎりぎり当たる間合い。手ではなく、周りを覆う電気が触れるように、タイミングよく置いておきたい。通常の立ち大パンチととにかく使い分け、相手の距離感を惑わすように。

大足払いは立ち大パンチよりは使い勝手がよく、間合いに関係なく思わず連発してしまいがちだ。しかし近間ならば中足払いにするといった、ほんのすこしの使い分けでさらに効果的なものになるぞ。この中足払いが当たれば（ガードも可）キャンセルして大足払いにつなげることを常に頭に入れておこう。

立ち大パンチと大足払いは、ビクトルの主戦通常技。相手はこれにカウンターや戻り際を合わせようとするので、多用してもいいが出すタイミングは単調にならず、相手に合わせたいろんなパターンを用意しておくべきだ。そしてこれらの通常技で一度倒してしまったら、一気に攻め込んでいこう。

もし逆に距離を詰められ攻め込まれた場合、重宝するのが立ち小パンチ連打やギガバーン、そして小ジャイロ。小



接近戦では迷わず小ジャイロ。連続技にもなる。

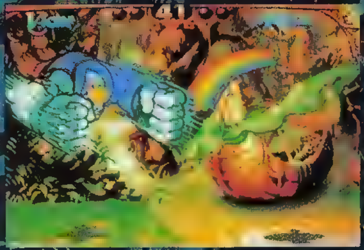
ジャイロは無敵こそ短かいものの回る回数が少なく、言い換えれば隙が小さい。コマンドもガード方向なので、比較的入力もしやすい。回した手から、次のストレートに連続技になるのもおいしい点だ。これで間合いを離してしまおう。

ギガバスターVII ギガハンマー

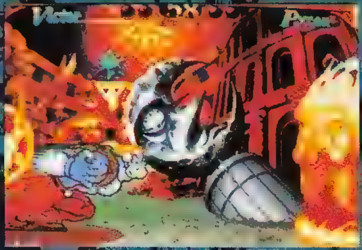
基本戦法を考える上で、立ち大パンチや大足払いと同じくらい重要視されるのが、ギガバスターである。そう、スピードも申し分ないし、ガードされてもほぼ反撃を受けない。

この必殺技を基本戦法に組み込むとしたら、まずは大足払いのガードされた後の固め。さらに最も効果的な使い方は、飛び道具を抜けての攻撃だ。ビクトルにとって嫌な飛び道具を抜けての反撃。これを狙わない手はないぞ。意識からすると速い飛び道具のほうが抜けやすそうだが、実際はその逆だ。思ったより無敵時間はしっかり確立しているので、バクチではなく完全に見切ることができる。そうなると遅いほうがいいわけだ。相手が小の飛び道具を撃つタイミングを見極めてやろう。

しかしこれが読まれてしまった場合（敵が遠い）、そこで登場するのがギガハンマーなのだ。この技は出るのはギガバスターより早く、ぎりぎり当たる間合いならそれほど反撃を受けない。ギガバスターをジャンプで避けることを狙っているようなら、上の攻撃判定のでかさを生かして、こちらを使用するようにしよう。キャラ別ならよく宙に浮いているザベルとアナカリスに有効だ。



ドリル系には超有効。画面端ではヤバイ。



上のギガハンマーに、下のギガバスター、サガットのタイガーショットに近い感覚で使い分けていこう。ちなみにギガハンマーにも無敵時間アリ。

ジャイロの火の玉でも抜けることができる。狙っていこう。

ギガバーン活用!! 遅れた対空兵器？

さて、基本の攻めの戦法はいいとして今度の守備、対空だ。このキャラはこれが一番弱い。

一応対空として使用するものはしゃがみ大パンチ、立ち大キック。間に合うならどちらも電撃のほうがいい。だがこれらは早出しと呼ぶには程遠い。いわゆる置きであることは、使っている者のみがわかる厳しい現実。それでもリスクの少ない対空としては、逃げ大パンチと大キックが前にせり出すので使える。ヒットさせることは難しいが、オルバスやザベルのドリル系には超有効なのだ。画面端ではマズイが…。

そんな不安定な対応を打開すべく存在するのが、ギガバーンなのである。

おっと勘違いしないでくれ。何も普通に対空に使おうと言ってるわけじゃーない。こいつの対空としての弱さは十分承知の上だ。そこでカウンター用のみに使うことが、賢明であると判断したのだ。

つまり相手の跳び込みのガード後、キャンセルして反撃してしまおうというもの。コマンドはガード方向だし、簡単というのが幸いしている。一発で決めるのは超ムズイので、何度もコマンドを入力し、跳び込みがダメなら連続技をガードさせられたときにも使ってみよう（でもムズイ）。

後は突進系の技にも合わせられる。簡単なのがモリガンのバルキリーターン。デミトリのバットスピンに、オルバスのスクリュージェットもそうだ。これらも何度もコマンドを入力したほうが、成功しやすい。デミトリの場合は必ず大で出すこと。ガロンのビーストラッシュにも難しいが可能だよ。

これらの技は削られて腹立つが、〝ガードギガバーン〟さえ極めればもう大丈夫…だよね？



バットスピンに確実[illegible]法。大で出すように。

究極対戦編

ビクトル[illegible]

最も[illegible]判定の大きい[illegible]に、使いやすい突進系の必殺技[illegible]ならば[illegible]や、ジャイロクラッシュ。これらをうまく組み立て、使いこなせば完璧だ！　などと、もし思っている人がいるなら、

大きな間違い

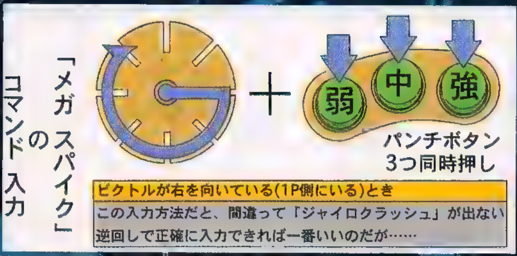
であると断言したい。もちろん賢明な読者ならば、理解していると思う。ここまでに書いていない、どの必殺技を使うべきかを…。

そのとおり、メガスパイクである。使い道としては、跳び込みから直接吸う。ザンギエフのような広い間合いを期待されては困るが、このゲームでは一番の吸い込み度を誇る。よって、相手の投げ返せない間合いに着地するよう跳び込む位置にも気を使ってやろう。

できれば跳び込みの後に小技を当ててから吸いたいが、実戦ではほとんど不可能に近い（一応可能）。

と、これらの使い方は非常にオーソドックスなもの。誰にでも思いつく。しかしあまり実行していないのでは？（して[illegible]てる人[illegible]スマン）[illegible]原因はおそらくコマンドが難しいと感じているからだろう。しかしながら実は簡単なのだ。

まず[illegible]同時押し。まずこれは慣れてくれ。問題は[illegible]から、までコマンドは完了する。ボタンを押すタイミングはザンギのスクリューに比べ、早めのほうがいいだろう。言い忘れたが、決めた[illegible]間合いは離れない。



ハメを脱出される!?　恐怖2択の[illegible]

ところでメガスパイクの威力はご存じか（知ってると思うけど…）？　一発決まれば、相手の体力の[illegible]は[illegible]えるよね？　しかもこのゲームでは、強力な対空兵器を持っていないキャラが多い。ということは[illegible]上[illegible]にパンチ跳び



これがメガスパイクの最大吸い込みの間合い。意外に広いことに驚く。

[illegible]と、[illegible]のハメを完璧に[illegible]すれば。[illegible]人生はそれほど甘くはない。このゲームでは、ハメなど存在しないのだ。そしてそれ[illegible]メガスパイクといえども例外ではない。ジャンプされれば[illegible]スカリポーズが[illegible]。そこに連続技を入れられ[illegible]くない[illegible]それを[illegible]手段として[illegible]択を用[illegible]である。つまり連続技だ。[illegible]入りやすくて強力なのは、ジャンプ中キック・小足払い・中足払い・大足払い。[illegible]が苦手な人は、小足払い[illegible]カバーンとするといいだろう。[illegible]ガードされたら[illegible]スパイクか[illegible]よう。[illegible]こんな感じで相手に2択をせまり、ジャンプで脱出させないようにすれば"恐怖2択"の完成だ。

まとめに入る!!　スペースがない

すこしビクトルの弱点をまとめておこうと思う。[illegible]言うと、通常技の出が[illegible]戻りも遅い。ゆえに対空技のところでも触れたが、早めと言わずすべて[illegible]てほしい。[illegible]ンクして、接近戦も[illegible]手だ。ということは、自分から近づいた場合（跳び込む）、必ずメガスパイクか連続技を決める。そんな覚悟を胸に対戦[illegible]過酷[illegible]、ゲーマーの戦場[illegible]足を踏み入れてくれ（すこし大ゲサにしめたい今日このごろ）。PS・成[illegible]で全を注ぎ込んでくれた皆様、御協力感謝します。次からもヨ・ロ・シ・ク。

これがビクトルの恐怖2択だ!!



[illegible]スカリポーズを出しちょうと失敗。



大パンチが当たって決まれば、体力の半分近くがなくなるのだ。



身体いっぱいでぶつかる大パンチで跳び込む。



[illegible]イトの近い連続技。中・大が難しい。



連続技がガードされてしまったら、[illegible]系の技を置く。



[illegible]足払い[illegible]ンセル[illegible]。自[illegible]より簡単。



[illegible]ガードされた[illegible]ガードで[illegible]



再び跳び込んで[illegible]。中キックは間合いが調整しやすい。

堂々のダイヤグラム1位
サキュバス モリガン

強い、強いと巷で評判のモリガン。これを読めば君もモリガンの強さ(ダークさ)がよく分かるぞ。

担当：松っちゃん

とにかくダッシュだ!

ダイヤグラム1位になった[illegible]で[illegible]訳でモリガンの[illegible]法を[illegible]突っ込んで[illegible]。

モリガンの[illegible]タッシュに[illegible]。ダッシュに終わるといって[illegible]ではないくらいダッシュに[illegible]。レバー2度入れの長さでダッシュの距離は変わる[illegible]使うのはコ[illegible]素早くレバーを2[illegible]



ショートダッシュ大キック[illegible]なり使用頻度が高いぞ。



起き[illegible]はロ[illegible]でめくり攻撃も一応狙[illegible]。度入れるショートダッシュ[illegible]。ショートダッシュの移動は[illegible]。もちろん、攻撃にも[illegible]。ダッシュ攻撃はしゃがみガードできないので相手にとっては嫌な攻撃パターンの一つとなるぞ。

ダッシュ攻撃は基本的にキックを使っていくのだがこれだけではあまりにもワンパターン。ダッシュからシャドウブレイド[illegible]ストなども混ぜて攻めていこう。

ーダーク技ー
ショートダッシュ中パンチ



大足払[illegible]これが基本3段だ。



立ち中パンチ[illegible]ロン戦[illegible]がみの[illegible]



立ち小[illegible]

の2択攻撃に[illegible]っていくのが攻めパターンの中心となる。立ち小キックは立ちガードできないので、相手はしゃが[illegible]

[illegible]中の[illegible]

ベクタードレイン
このコンビネーションは、ダッシュ攻撃から[illegible]後落ちるに持っていくものだ。[illegible]パンチヒットしてもガードされても落ちるに持っていけるぞ。ガードの[illegible]は有[illegible]言わず使って[illegible]。

シャドウブレイド[illegible]大足払いで相手を[illegible]したら[illegible]ほんの[illegible]た場合[illegible]で基本3段とベクタードレイン[illegible]。

ーダーク技ー

[illegible]ダークネスイリュージョン[illegible]ほかで使って[illegible]こう。

[illegible]これらの攻撃がうま[illegible]て、ベクタードレインや基本3段で相手を倒し[illegible]ダッシュで近づいて再び[illegible]に持って[illegible]。その時、スペシャ[illegible]

すかしショートダッシュ・ベクタードレイン
このコンビネーションは、相手の起き上がりを無理矢理[illegible]するもの。[illegible]に相手が反撃しなければ最初から最後まで完全に投げきることができる。[illegible]キャラごとに起き上がるタイミング[illegible](すかし)ベクタードレインを入力するタイミング[illegible]

みガードせざるを得ない。こうなったらしめたもの、ベクタードレインで落として[illegible]ま[illegible]おこう。基本3段をガード[illegible]れたなら、ダッシュ攻撃[illegible]を揺さぶって[illegible]ちらのペース[illegible]

モリガンの攻めフローチャート

- 相手とほぼ密着
  - 基本3段 → ショートダッシュ
  - ベクタードレイン → ショートダッシュ
- ショートダッシュ
  - → 基本3段
  - → ベクタードレイン
  - → ダッシュキック
  - → スペシャル必殺技
  - （いずれも → ショートダッシュへ戻る）

をキャラ別[illegible]スターしなければならない[illegible]ことは注意したいところだ。

中間距離での通常技使用法

モリガンの強敵デミトリにも有効なのがしゃがみ大パンチだ。かなり離れた間合いでもカオスフレアを撃ったのを見たら一歩前に踏み出してからしゃがみ大パンチ。こう攻[illegible]カオスフレアをかわしつつ、しゃがみ大パンチを当てる。めればデミトリはうかつにカオスフレアを撃てなくなるのだ。



モリガンは、もう一つ強力な通常技を持っている。遠距離立ち大キックだ。空中戦を得意とするザ[illegible]の攻撃も[illegible]



スペシャルのシャドウブレイドは上昇[illegible]完全無敵。

早めに立ち大キックを出せばデスオ[illegible]ジ以外の技なら[illegible]ことができるぞ。シャドウブレイドが意外と対空技として使いにくいので、このキックを使っていこう。

跳び込むならこの技 シェルキック

空中でしか出せない変わった技シェルキック。空中技としてはかなり強く、空中キャンセルもできるので使いやすい。[illegible]ガードキャンセルシェルキックなんて使い方もできたりする。

シェルキックは地上にいる相手に複数回ヒットするので連続技に組み込むことも可能。シェルキック、立ち小キック、大足払いといった連続技も可能(場合によってはシェルキックから基本3段の計4段)。



地上でヒットさせたなら[illegible]へつ[illegible]攻撃[illegible]ダークネスイリュージョンにつなぐ[illegible]なので狙っていこう。

究極対戦編

チョッキンパンチで相手を惑わせ!

我らザリガニパンチャーズ

いつでもどこでもザリガニ君。
困った時にもザリガニ君。
だからザリガニパンチャーズ。

担当 K-TAN (タイトル協力アディオスToshi)

重宝、しゃがみ大パンチ!!

オルバスのしゃがみ大パンチは、しゃがみガードできないことが判明したわけだが、



この小足払いを……

今回は前回よりも詳しく見てみることにしよう。

●しゃがみ小足払いで、相手にガードさせてからの二択攻撃

これは、相手の起き上がりに小足払いを当ててからキャンセルで、しゃがみ大パンチorしゃがみ[illegible]を出すというもの。

どちらにしろ、小足払いをこちらが出せば相手はしゃがみガードせざるを得ないので、そこからしゃがみ大パンチを警戒して立ち[illegible]人には大足払いで転ばせ、逆の場合だったらしゃがみ大パンチ



大足払いを決める……。



しゃがみ大パンチを出すか……

を当てればいい。この二択攻撃をうまく使えば、勝ってしまうこともあるだろう。

このほかには、跳び込み攻撃を相手にガードさせてから着地に小足払いを出し、[illegible]二択にもっていくことも可能だ。このことによって相手の混乱度は相当なものとなるだろう。

相手の起き上がりに二択攻撃を行ううえでの注意事項は、密着しすぎると[illegible]ンド式の投げを決められてしまうので、すこし間を開けてから技を出そう。

また、無敵時間のある技で返されることもあるので、[illegible]ガンのシャドウブレイドなど、こういう時は小足払いを出すタイミングを少し遅らせるといいだろう。小足払いをくらってから、ガードも含むカウンターで技を出してくる相手もいるが、それはそれで仕方がない。



これはこれで、よしとしよう。カウンターは仕方ないもの。

うーむ、これはかなりひどい技になりそうな気がする。二を争う嫌われ者になりそうなので、このしゃがみ大パンチは、別名ザリガニパンチ、伊勢海老パンチ、ヤドカリパンチとも言われている。さらどれを選ぶ[illegible]

ビッグタワーズを使おう

雪男の氷柱講座

使う機会が意外と少ないと思われがちのビッグタワーズ。
使いこなせればきっと強くなるはず。

担当:かっちん

[illegible]コーナーでは、雪男[illegible]サスカッチの必殺技であるビッグタワーズにスポットを当ててみよう。

ビッグタワーズの長所と短所

この2つを見てみるとして、長所としては

●体上半分にやられ判定がない

●対空兵器になる

●相打ちでも構わない

●スペシャルゲージがたまりやすい

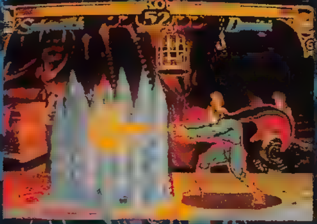
とこんなところだろう。とにかく、体上半分にやられ判定がないというのは大きい。これによって、相手の飛び道具を抜けることが可能であり、対空兵器になり得るのだと言えよう。

サスカッチは、通常技で姿勢を低くして飛び道具を抜けれないのでこれは嬉しい。ただ、スペシャルゲージがたまっている状態の飛び道具は抜けることができないので注意しよう(デミトリ、モリガン)。

対空兵器として使用する場合も、通常の跳び込み対策というよりは、ザベル、オルバスのドリル攻撃対策のほうが有効。とにかく早め早めを心掛け最強状態を当てよう。相手相打ちでもよいのは、相手がで固まっている間に先手がとれるため、ダメージ的には損をする場合もあるが先手をとれるのは大きいぞ。

ビッグタワーズ[illegible]間合いはやや[illegible]がオススメ。地上戦で相手がなにか手足を出せば、当たってくれるというのがベスト。相打ちもOKだ。

相手が跳び込んで来[illegible]頭の上に落ちてくるのであれば負けることはまずない。フェリシアのデルタ[illegible]ロンのビーストアタックも返せるぞ。ただし、足元を狙われると[illegible]



抜ける、抜ける。



これが[illegible]の最強状態

この間合いが理想[illegible]



[illegible]で出そう。欠点を挙げてみると

●足元が弱い

●意外とスキがある

●スペシャルゲージがたまっ[illegible]状態でも意味がない

●コマンドが難しい

足元や終わったあとのスキを確実に突いてくる相手には使う割合を減らしといこう。ちなみに、ビックタワーズで固めたとしても追い打ちはできないぞ。できるのは、ビッグブランチだけだよ。

1回転ばしゃ勝ちよヘイ

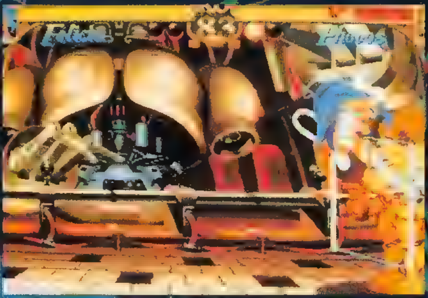
対CPU戦攻略
対フォボス戦

フォボスは基本的に
昇り技をガードさせると
投げが入るぞ。

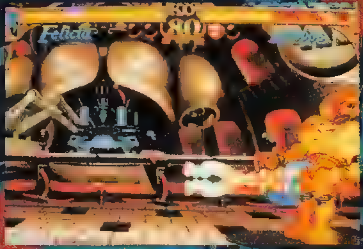
担当：ジョッキー・[illegible]

基本パターン ガードさせて投げよ

フォボスの基本パターンとは、ジャンプの昇りで小技をガードさせてから、着地で投げ[illegible]というものだ。ジャンプの昇りで小技を出すとフォボスは必ず立ちガードの姿勢を取るのだ。こうやってガードさせれば、フォボスは自分が着地するまで何も技を出してこない。そしたら着地と同時に投げてしまえばいいのだ。これが基本のパターンなのだが、受け身を取られてしまうとパターンがくずれるので、必ずコマンド投げを使うこと。ここでのポイントは、必ず昇りでガードさせることと必ずコマンド投げを使うこと。ちょっとでも早く小技をガードされるとくらい投げをされるので気をつけよう。



ジャンプした瞬間に小技を出して[illegible]



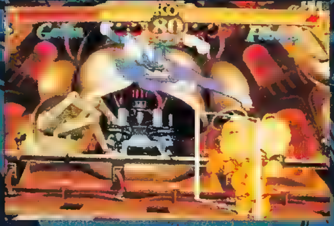
着地でコマンド投げを[illegible]

ちょっと応用パターン

コマンド投げがうまくかけられない人や、昇りの小技を当てたあとの着地点が[illegible]になる[illegible]ガロン[illegible]用の応用パターンがある。昇りで小キックをガードさせたら、着地と同時に小足払いを2～4発くらい入れて、間合いが離れたら再び昇り小キックを出して突っ込むというわけだ。



小足払いを連打する。



ガロンは昇り小キック[illegible]から

その他のパターン

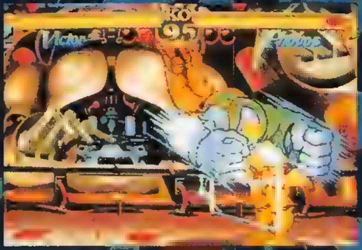
アナカリス、オルバス、ビクトル、ザベル、ビシャモンの5人は、また別のパターンがある。

●アナカリス
王家の裁きを遠くから連発するだけでよい。当たったらダッシュで攻撃しに行こう。



●オルバス
しゃがみ大パンチを[illegible]で[illegible]くだけで楽勝。小足キャンセル[illegible]パンチで[illegible]

●ビクトル
いままでの敵と同じように、ジャンプ大パンチで跳び込んでからのメガスパイクが決まる。ここからメガスパイクを入れよう。



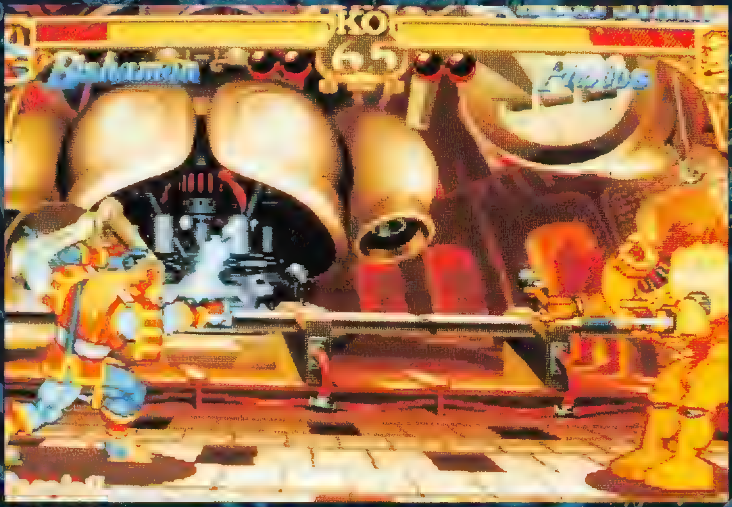
●ザベル
ドリルアタックからのつかみハメでOK。[illegible]同じ打ちを[illegible]。

●ビシャモン
始まったら骸封じ→刀投げ 往復の[illegible]返しで楽勝。

●また、サスカッチはビッグブランチで投げ、凍ったところにダッシュして立ち大キックを入れて転ばせる。その後は昇り小パンチからくり返す。

☆最後に全キャラの勝ちパターンを表にしてみたのでよく見[illegible]ってほしい。

デミトリ	昇り小キック➡ネガティブストーレン
ガロン	昇り小キック➡小足払い×３～４
ビクトル	ジャンプ大パンチ➡メガスパイク
ザベル	ドリルアタック➡マーダラービート
モリガン	昇り小パンチ➡ベクタードレイン
アナカリス	王家の裁き
フェリシア	昇り小キック➡ヘルキャット
ビシャモン	骸封じ➡撥ね刃➡辻疾風
オルバス	昇り小キック➡クリスタルランサー
サスカッチ	昇り小パンチ➡ビッグブランチ➡立ち大キック



骸封じをガードされても刀投げが当たるぞ。

削られ負けに気をつけよう
対CPU戦攻略
対パイロン戦

パイロンは、
基本的にワープを待って
連続技を入れるパターンだ。

担当：ジョッキー☆笹岡

基本パターン ワープを待つ

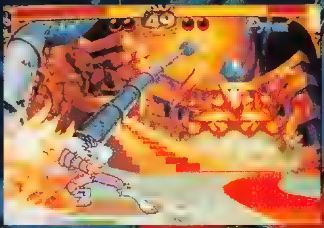
パイロンに勝つためには、ほとんどのキャラはとりあえず待たないといけない。

始まってすぐのモードは、飛び道具のないキャラはひたすらガードに徹しよう。

しばらくして、奴が画面のはしまでさがって飛び道具連発のモードになったら、小足払いやしゃがみ小パンチでパイロンのワープを誘って、自分の近くに出て来たときのみそのスキに連続技を入れて再び待つといった感じだ。


地道に小技でワープを誘って…


後ろに出て来たら…


連続技を入れてやる。

このパターンが使えるのは、ガロン、ザベル、オルバス、サスカッチの4人。これ以外のキャラはまた違ったやりかたがある。

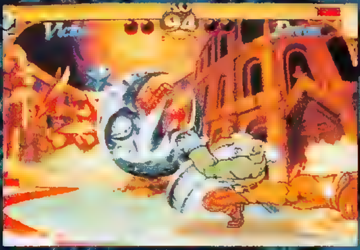
その他のパターン

●デミトリ
基本的に立ちガードの姿勢で待ち、奴が近づいてきたら大足払いで追いかえす。ワープして来たところを大足払いで転ばせたら、奴の起き上がりにカオスフレアを重ねよう。よく当たってくれる。



ファイアーをちょっと遅めにやるといいぞ。

●ビクトル
始まってからもうすぐにギガバスターを出す。奴がガードしたら連続でギガバスターを出し、削る。それだけで勝てる。スペシャルが溜まったら別の技を出さないと、投げられてしまうときがある。



削りだけで勝つ。たまに当たることもある。

●モリガン
奴が遠くにいるときはソウルフィストを連発して跳ばせて落とす法が使える。


ソウルフィストで跳ばせて落とす。基本だ。

近づいて来たら立ち大キックで追い払おう。

転ばせたら起き上がりをタイミングよくベクタードレインで投げ、そのあとはダッシュ中キックからベクタードレインでハメよう。

●アナカリス
奴が跳んで来たり、ワープしたときにしゃがみ大パンチで返していく。跳び込みに対してはほとんどしゃがみ大パンチが有効なのか強い。


この攻撃すらもしゃがみ大パンチで返せるぞ。

●フェリシア
始まったらちょっと歩いてデルタキック大を出す。こうするとたいていスカるのでもう一度デルタキック大。これまたスカるので、奴の着地をつかみに行こう。その後はつかみつかみが連続で入るのでハマる。

デルタキックをガードされても、そのまま歩いて投げを狙える場合があるぞ。

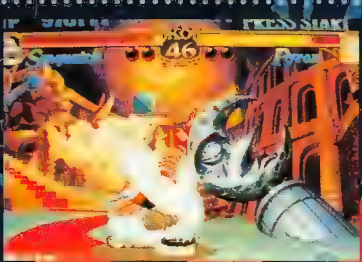

こんな風にスカるので、奴の着地をつかむ。

●ビシャモン
近づいて来たら中足払いで追い返す。中足が入ったら、キャンセルで大足を出し転ばせて、起き上がりに居合斬り（上段）を重ねる。

ワープには当然中足・大足を入れる。

●サスカッチ
誘ったあとは、立ち大キックか大足で転ばせて、奴の起き上がりはビッグブランチでタイミングよく喰らってしまおう。

うまく喰ったらまた立ち大キックを当て、起き上がりをビッグブランチの繰り返し。


タイミングを合わせればちゃんと食べられるぞ。

パーフェクトはフェリシア以外のキャラはムズかしいが勝つだけならこれでなんとかなるぞ。

デミトリ	近づいて来たら大足➡ファイアー重ね
ガロン	しゃがみパンチ誘い➡しゃがみ中パンチクライムレイザー
ビクトル	ギガバスター削りのみ
ザベル	小足誘い➡中足払い立ち大パンチ（レバー入れ）
モリガン	近づいたら立ち大キック➡ダッシュ中キックベクタードレイン
アナカリス	ワープや跳び込みにしゃがみ大パンチ
フェリシア	パニックネイル➡着地をまたタイミングよくつかむ
ビシャモン	近づいたら中足払い➡➡大足居合斬り重ね
オルバス	しゃがみ小パンチ誘い➡立ち中パンチ立ち大キック
サスカッチ	しゃがみ小パンチ誘い➡立ち（しゃがみ）大キック➡ビッグブランチ


疾
風
怒
涛
近日発売
「大陸縦断エアロレース」
ゴブリガン大戦終結1周年の
大イベントとして企画されたそれは
ルール無用のサバイバルレース!!
いかなる手段を用いてもゴールを目指し栄光をつかみ取れ!!
イメージイラストに山田章博
音楽に崎元仁(YMO H・S)と岩田匡治を迎え
さらにパワーアップした
ハイパーバトルレースシューティング!
この勝負に負け犬はいらない!
START
2人同時PLAY
途中参加OK!
©EIGHTING ©1994 RAIZING
疾風
魔法大作戦
KINGDOM-GRANDPRIX
8ing
株式会社 エイティング
〒146 東京都大田区池上3-32-17 第2木原ビル3F
Tel.03-5700-1298 Fax.03-5700-0298
RAIZING
株式会社 ライジング

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.126
9.30 30 September 1994



●早くも今年3度目となるゲーム大会が9月15日に開催される。ただ今人気絶好調のヴァンパイアで日本一を決めるのだ。読者のみんなが思っている以上に、まだまだ奥が深いヴァンパイアなので、今号の記事（20ページもあるゾ！）を参考に、腕を磨いておいてほしい。とくに目押しは必須科目。完全にマスターしておこう！



特大3大スクープ

狂涛逆巻く新作ラッシュ

圧巻ゲーム必勝への道！

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト9月30日号

Grand Master Challenge

今が旬の豪鬼づくし大特集!!

スーパーストリートファイターⅡエックス

前回で掲載できなかった豪鬼コマンド。今回は対CPU、対戦、ダイヤグラムと一気に豪鬼のすべてに迫る!!

気になる新乱入者との相性はこうなる!!

豪鬼ダイヤグラム

対戦でも使えるからには…そう、ゲーメスト恒例のダイヤグラム「豪鬼編」、発表!

	リュウ	ケン	春麗	ガイル	E・本田	ブランカ	ダルシム	ザンギエフ	ディージェイ	キャミィ	フェイロン	T・ホーク	バイソン	バルログ	サガット	ベガ	得点	総合
豪鬼	6	6	5	6	6	6	5	8	5	6	6	7	4	5	6	6	93PTS	1位

VSリュウ、ケン　6:4
いわゆる同キャラ戦に近い感じのリュウ、ケン戦。若干だが、必殺技、通常技ともに豪鬼のほうが有利にできている。とはいえ、技の隙は60分の1秒単位でしか違いはなく、油断はできない。ただ、灼熱波動拳での3ドット削りや、斬空波動拳を起き上がりに重ねると彼らは回避しにくく、それだけでもこちらの有利感は否めないところ。

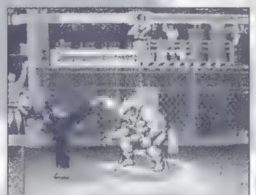
VS春麗　5:5
いい闘い。春麗側は豪波動拳を止めるべく足払いメインで攻めてくる。一方、豪鬼側にしてみると、間合いを広げて豪波動→豪昇龍モードに持ちこみたい。ただ、豪昇龍の届かない距離から春麗が跳びこんできても、必殺の立ち中キックがある。お互い〝自分のモード〟に入りにくい相手である。

VSガイル　6:4
この組み合わせは豪鬼があからさまに有利。豪波動→豪昇龍モードだとガイルの跳びこみに豪昇龍が間に合う。ガイルの中足払いは、常にしゃがみ小足払いで潰せるように用意しておこう。


意外に豪波動の跳びこみに、豪昇龍は間に合う。

VSE・本田　6:4
いつもより少し遠間から小と大の豪波動を連射されているだけで本田はつらい。よほど近間でない限りは対空に豪昇龍は不要。立ち中キックやロケッティアのほうがいい。

VSブランカ　6:4
のび～るパンチやアマゾンリバーランは、しゃがみ中キックで牽制。ブランカにも対空立ち中キックは有効。ただし、ちょっとでも引きつけて出すようなら、無難に中竜巻か豪昇龍を対空に使おう。ローリングは立ち小パンチ連打で返そう。斬空波動は低空で撃たないと、ローリングで着地を狙われるので注意。


マジか!?ブランカの跳びこみにさえ、タイミングがバッチリ合えば返せる立ち中キック。

VSダルシム　5:5
斬空波動の撃ち方がポイントになるだろう。スライディングとヨガテレポートに気をつけて遠間から豪波動&斬空波動を撃ちまくろう。このとき、とかくジャンプを狙われやすい。

VSザンギエフ　8:2
またもや、ザンギ受難の時代。斬空モードはあまりにつらすぎる。一応斬空波動拳は正面から肩口にかけての位置ならば、バニシングフラットで消せる。でも、だからどうした、って感じ。一回消してもつぎの斬空波動の対処が大変。豪鬼も、必ず斬空だけ撃ってくるわけでもないし。
もうひとつ、ザンギは体力差がついてしまうと〝逃げ豪鬼〟につらすぎ。ザンギの立ち中キック&大足払い&ジャンプ攻撃の間合いに入られそうになったら、豪鬼は大阿修羅閃空（前）で逃げればいいのだ。さあ、どうする?バニシングで追うか!?


「なぜっ、オレだけがこんなにつらい目にあわなくちゃならないんだッ!?ああ、ダッシュターボのころはいい時代だったのに…待て、逃げないでえ、お願いです（懇願）」

VSディージェイ　5:5
もとダイヤグラム1位との闘いは今のところ互角だ。どちらかというと、超攻めと超待ちを使い分けるディージェイが一番やっかい。どっちかなら豪鬼のほうが多少有利か。
世間に氾濫する「待ちディージェイ」を潰すには、この豪鬼が一番。斬空波動を撃ちまくって待ちディージェイをせん滅だ!!いけいけ、正義の味方ゴウキー（↑誰が!?）


待ちしかしない、エセディージェイ使いを潰すため、我らが豪鬼は今日もいく（って感じじゃないよなぁ、コイツって）。

VSキャミィ　6:4
感じとしては春麗戦に近い。ただ、通常技は春麗ほど強くないのが大きな違い。打点高めジャンプ小パンチ→着地キャノンスパイクor足払いの2択に注意。

VSフェイロン　6:4
普段は斬空&豪波動攻めが有効。跳びこみはもちろん、烈空脚も角度によっては豪鬼の立ち中キックで楽に落とせる。この闘いは立ち中キックの使い方が最もポイントとなる。

VST・ホーク　7:3
スーパーのホークならいざ知らず、エックスホークのつらさは既報通り。リュウ&ケンのパワーアップ版と言える豪鬼だ。あとはいわずもがな。

VSバイソン　4:6
今回、唯一不利な点がついたのがバイソン。足払い豪波動でさえ抜けてくるバッファローヘッドバッドは驚異。斬空波動でさえ、タイミングを誤るとソリコミ&ダッシュグランドアッパーに落とされてしまう。まさかグランドアッパーにこんな使い道があったなんて…。


オアオア魔人にはさすがの豪鬼も苦戦するらしい。

VSバルログ　5:5
これも斬空波動がポイント。ただし、要所で撃つ位置も的を射たものでないと、バルログは斬空波動をかわす手段は山のようにある（バック転、三角跳び、スライディングなど）。斬空波動を抜いてみると、リュウと同じく若干バルログ有利。

VSサガット　6:4
跳びこみと斬空波動を使いわけ、コンビネーションを組み立てると、サガットもそうそうグランドタイガーばかり撃ってるわけにはいかない。ちょっとでも離れれば、逃げ斬空波動でタイガーニーは濆し放題。ヒットアンドアウェイがサガットには有効だ。

VSベガ　6:4
今のところ、5:5に近い6:4。起き上がりに昇龍でヘッドプレスを返せるが、このときはむしろ、中竜巻のほうがいい。もし失敗しても立ちガードになるからだ。また、ベガのジャンプ中キックも無敵技でなければ返せないようなときは、豪昇龍よりも中竜

巻をおすすめする。



ベガ戦の対空は中の竜巻が便利。

「フン、悪の帝王だと？口ほどにもない。
拳を極めた者が勝つ。それだけだ…」

豪鬼 CPU戦攻略

豪鬼を使って対CPU戦をクリア。
これで豪鬼ならではのエキストラエンディングが見られるぞ。

担当：ケモリンN.O

▼▼やはり使える斬空波動拳

豪鬼ならではの空中飛び道具、斬空波動拳。対CPU戦でも非常に重宝するこの技を使ったパターンを紹介しよう。



このように、相手の背中をかするように斬空波動拳を打って…、



相手がしゃがみガードしているようなら、中パンチで投げ。



相手が立ちガードしているようならば大足払いで転ばせる。

●斬空波動拳すかしパターン

まず、相手に向かってジャンプする。ジャンプの昇りで斬空波動拳を出すようにしよう。この斬空波動拳は当たらなくてもよい。相手の背中をスカすように出そう。するとCPUはなぜかガードポーズをとったままなのだ。

さて、このガード、CPUがもしも立ちガードしていたら大足払いでコケさせることができる。次にしゃがみガード。このときは大足払いは出してもガードされてしまうので、着地投げしてしまおう。

これが、斬空波動拳すかしパターン。仮にここでは、大足払い法を「パターンA」、投げを「パターンB」と表記して以下の説明をしよう。

▼▼対キャラ別ワンポイント攻略

VSケン

ケンの跳びこみは、豪昇龍拳か竜巻（中）で弾き→着地豪昇龍で返そう。ケンには斬空波動はあまり得策ではないようだ…一応できるけど。高次面のケンにはやらないほうがいい。

ケンが大の昇龍拳をうってきたら、着地にアッパー竜巻→豪昇龍拳を決めよう。



ほとんどの場合対空は中竜巻で。

VS春麗

基本的に豪波動で跳びこみを誘い、豪昇龍で返す。

気をつけるのは、春麗のスーパーコンボが溜まっているとき。豪波動をサウザンドバーストで抜けられないように。

VSガイル

少しずつ様子をみながら豪波動で攻める。ガイルのアルゴリズムの中に「跳ぶ」という選択肢は多く含まれているので、このときは竜巻→豪昇龍で落とせる。

ちなみに灼熱波動拳はガイルの起き上がりに重ねるだけにしておこう。通常時はあまりに隙がありすぎ。しかも相手はCPU反応の跳びこみである。いわずもがな、3段のマトとならないようにね。

VSブランカ

普段は立ち小パンチ連打でローリングを警戒する。このときはアマゾンリバーラン（ヘッドスライディング）だけに要注意。

そのうち跳びこんでくるので、竜巻→豪昇龍拳。

VSダルシム

遠く離れて斬空or豪波動で攻めると、テレポートしてくるので、出現を中の投げ。大パンチだと失敗時にアッパーになって、そのあと反撃されてしまうぞ。

VSキャミィ

まず立ち小パンチ連打。すると跳びこんでくるので豪昇龍拳で返す。これを、キャミィの体力が半分になるまで行う。半分以上減らせたら、起き上がりに大の波動拳を連射しまくろう。ちなみに、キャミィが垂直ジャンプをすると、フーリガンコンビネーションがくるので、画面端〜端なら、着地に大足払いを置いておこう。



立ち小パンチで跳ばせよう。

VST・ホーク

垂直の斬空波動を撃つと、しゃがんでトマホークバスターを打ってくる。これを、投げるなり大足払いなり連続技なりでお好きなように料理しましょう。

VSバイソン

ダッシュに中足払いキャンセル豪波動（こればかりは灼熱波動も可）を当てる。吹っとんだら起き上がりきった直後に届くように大の灼熱波動を撃つ。これだけでもOK。



突進をしゃがみ中キックで止めてキャンセル豪波動拳。

VSバルログ

画面端〜端に離れてバルログの足もとを狙うように斬空波動拳を連射。途切れないようにするのがコツ。



足もとに当てるように斬空波動拳。

VSサガット

基本的にバルログと同じ。ただ、サガットには頭付近を狙うようにする。

VSベガ

小豪波動→跳ばせて豪昇龍でOK。ヘッドプレスに踏まれたら、その後はサマーソルトスカルダイバーがくるので、これに豪昇龍を当てよう。

そのほかのキャラに対して

ここに書いた以外はパターンA、Bのみでいけるぞ。ただし、ザンギエフ、フェイロンは、ガードが立ちだろうがしゃがみだろうが着地投げを狙おう。対E・本田、ディージェイは状況次第で投げor大足払いを使いわけよう。



ザンギエフやフェイロンには斬空の着地に投げを入れよう。

見よ！これが本当の豪鬼プレイヤーセレクトコマンド

①カーソルをリュウで１秒以上止める。
↓
②カーソルをT．ホークで１秒以上止める。
↓
③カーソルをガイルで１秒以上止める。
↓
④カーソルをキャミィで１秒以上止める。
↓
⑤再びカーソルをリュウで１秒以上止めたのち、スタートボタンで決定、その直後0.5秒以内にパンチボタンを３つ同時押しする。

※①と⑤のリュウは、ケンにカーソルを止めていっても可能。ただし、リュウで始めたらリュウ、ケンで始めたらケンに戻すこと。

豪鬼の強さに迫る
「殺意の波動」至高の心得

リュウやケンとは似て非なる者、豪鬼。殺意の波動を操り、拳を極めたいプレイヤーすべてに捧げる。

担当：じゃん拳を極めし者

豪鬼　必殺技コマンド
●豪波動拳 ↓↘→＋Ⓟ
●灼熱波動拳 ←↙↓↘→＋Ⓟ
●斬空波動拳 空中で↓↘→＋Ⓟ
●豪昇龍拳 →↓↘＋Ⓟ
●竜巻斬空脚 ↓↙←＋Ⓚ
●空中竜巻斬空脚 空中で↓↙←＋Ⓚ
●阿修羅閃空 →↓↘＋Ⓟ×3 orⓀ×3 ←↓↙＋Ⓟ×3 orⓀ×3

必殺技編

●豪波動拳
リュウの波動拳よりも、撃つまでが60分の1秒速く、さらに硬直も60分の1秒短い。リュウと違って至近距離で当たると相手をダウンさせることができるので、連続技に組みこんでもいい。

●灼熱波動拳
いわゆるファイヤー波動拳。ただ、当たると小＝1、中＝2、大＝3ヒット判定となる。これだけみると豪波動拳よりも便利そうだが、撃つまでと撃った後の硬直が信じられないほど長い。このため、普段はとてもじゃないが使えない。連続技か、相手の起き上がりに重ねる（3ドット削り）のが有効な使い方。

●斬空波動拳
ストIIシリーズで唯一無二の空中飛び道具。この技の存在が豪鬼の強さを確かなものとしている。ただ、残念ながらCPU豪鬼のように2発同時に撃ったり、あまつさえその直後に大キックを出すことはできなくなっている。

●豪昇龍拳
昇りきるまでは完全無敵状態3ヒット技で、なんと空中コンボ判定となっている。
一般的に、リュウやケンほどの攻撃力がないから弱いとされているが、3発分キッチリ入ると全体力の3分の1を奪ってしまうくらいの破壊力を持つ。


3発入ればこの減り！（豪昇龍拳）

●竜巻斬空脚
この技も上昇中は無敵。小、中、大に限らず空中コンボ扱いで、竜巻で弾いた相手を豪昇龍などで追いうちできる。空中竜巻も同様。あと、中と大は昇りのヒザ部分に攻撃力があるため、対空技としても優れている。

●阿修羅閃空
ヨガテレポートと同じコマンドで、前進（短、長）と後退（短、長）の4種類ある。
残念なことにCPU版ほど無敵は長くないため、実はあまり使える技とはいえない。一応、連続技に導入可能。


無敵対空その2、中竜巻。このあと豪昇龍へつなごう。

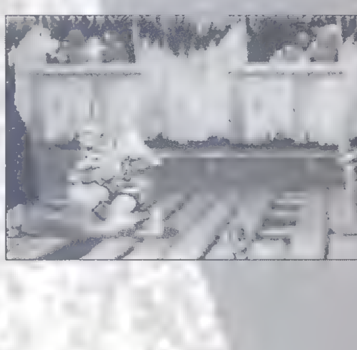
通常技編

基本的に、白リュウがもとで、立ち小キックだけエックスケンのものと同じ。ただし、判定面は違い、やられ判定が小さく設定されている。
例えば大足払い。スタート時のまま、同時に大足払いを出すと必ず豪鬼が勝つ。
特筆すべきは立ち中キック。タイミングと間合いさえ間違わなければ対空技となる。
キャンセルのかかるものでは、ジャンプ大パンチがある。これにキャンセルをかけて空中竜巻などはザンギエフにとって涙もののキツさ。また、キャンセル斬空波動は、背の高いキャラにもってこいの連続技となる。先月紹介した、ジャンプ大パンチ斬空波動→アッパー中竜巻→豪昇龍拳は強烈。
このほか、しゃがみの小、中、大キック（パンチ）もリュウ同様にキャンセルできる。バイソン以外には、中or大足キャンセル豪波動などで攻めたてよう。


この間合いで、エックスリュウと同時に大足払いを出すと毎回こうなる。

ピヨリがない!?

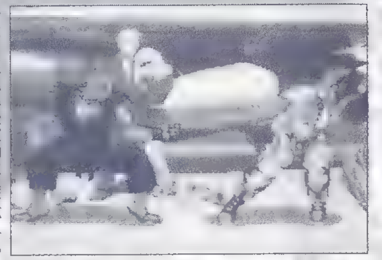
そう、実はこの人ピヨるということを知らない人なのだ。実際はちゃんとピヨるのだが、試しにレバーもボタンにも触れないでいると…立ち上がった瞬間にリカバリー表示が出て復活してしまう。知らずに投げにきた人には豪昇龍拳や投げをお見舞いしてやろう。


「あ、ピヨったピヨった」


「れ!?」

これが豪鬼の攻め方だ〜基本戦法〜

基本がリュウ、ケンタイプなので、彼らで使うセオリーは大体応用できる。素早いフットワークで、跳びこみなどからの中、大足払い波動拳などが基本。
これに豪鬼ならではの攻め方をプラスすると…そう、斬空波動だ。この技は、コマン



やはり足払い豪波動は基本です。

ド入力時から撃つまでが地上での波動拳に比べてぜんぜん速い。すなわち、かなり低空でも撃てる（写真参照）。この技はどこにあたろうとガードしさえすればいいのだが、撃つ高さを変えられるということは重要なこと。自分の目前に相手がいるなら低空で、遠くにいるなら、なるべくジャンプの頂点で撃てばいい。このことを知っていると知らないとでは大違いなので、よく覚えておいてほしい。



遠い相手には…。



近い相手には…。

格好よく闘いたいのなら、阿修羅閃空を交じえる。相手の起き上がりに斬空波動を重ねておき、短い前阿修羅で前進、小足or大足払い波動など、バリエーションは色々考えられる。とにかく、リュウ、ケンで培ってきた基本セオリーに、うまく斬空波動を取り入れることが重要だ。

究極対空!? 立ち中キック↓豪昇龍拳

通常技編で少し触れたが、立ち中キックがかなり強い対空兵器となる。この技をさらに確実にしておくために、中キックが出てる最中にコマンドを入力。中キックが引っこんだ瞬間に豪昇龍が出るようにしておく。立ち中キックのタイミングは、この場合心持ち早めがよい。



うぇ!!こんなのに落とされるとは。

連続技セレクション

●めくり大キック→アッパー豪昇龍拳

実は一番簡単に、かつ一番威力があるのがこれなのではないかという話も…。やはり豪昇龍が全部ヒットするとデカイわなぁ。

●ジャンプ大パンチ斬空波動・アッパー中竜巻・豪昇龍拳

見た目に最もハデなのがこの連続技。背の高いキャラに入るぞ。

●小斬空波動→阿修羅閃空→アッパー豪昇龍拳

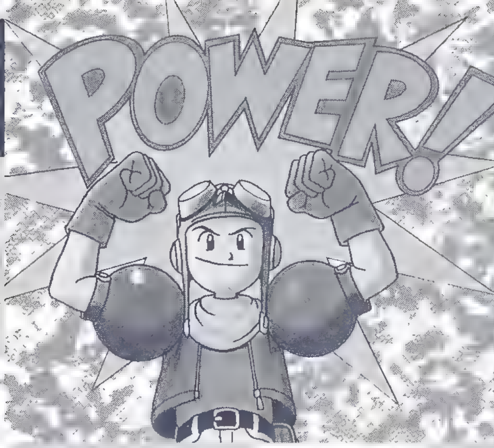
阿修羅閃空は、前進の長いほう。ちょうど相手の背中に現れるようにするのがコツ。正面に現れるとアッパーが間に合わない。



うまく背中側に回れるように。

●置き斬空波動→ジャンプ大パンチ斬空波動→アッパー中竜巻→豪昇龍拳

相手が画面端で起き上がり中であること。相手はサガットかザンギエフ。途中でピヨらなければ全部入るはず。ジャンプ大パンチは、昇りの頂点で出すような感じで。



さあ、いよいよラストハントだ！

トップハンター

体力が回復しないので１つのミスも許されないぞ。パターンをしっかり覚えてクリアを目指せ！

担当：GED

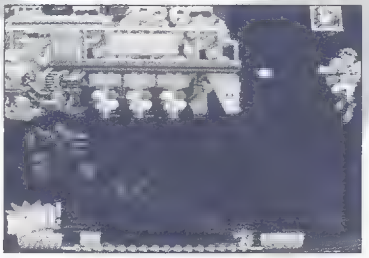
宇宙海賊船グレート・クラプトン ～THE LAST HUNT～

「カルテット・スターズ」と呼ばれる4つの惑星をクリアし、いよいよ今回はクラプトンの本拠地へ突入だ。

今までの惑星は、2エリアで構成されていたが、ここは1エリアのみだ。このゲームをプレイした人ならみんな痛感したと思うが、とにかく1発のダメージがデカい。体力回復のアイテムが出ないこのエリアではとくに慎重に行動しなければならないぞ。



こいつの銃は、忘れずに奪っておこう。



右から撃っていれば、ボスがこっちに来る前に倒すことができる。

●スタート～中ボス①

スタートして、坂を上ったところにある2つのスイッチは、スーパータイムと金貨だ。

このスイッチを操作するあたりで出てくるザコは銃を持っている。必ずコイツを倒して銃を奪っておこう。

銃を奪うあたりで、強制スクロールがかかり、森の惑星で出てきた中ボスが再び登場する。こいつは、さっき奪っておいた銃を使えば楽勝。

まず、強制スクロールと同時に画面の右端へ行く。中ボスは右上から出てくるが、このときはまだ判定がないので、ここでムダ弾を撃たないように。画面中央に来て、攻撃を始めたときに判定ができるので、このときに銃を撃ち始めよう。

中ボスは、画面中央で攻撃を始め、そのままゆっくり進んで左端まで行ってから右へ戻ってくるので、あらかじめ右側で攻撃していれば爆弾をよけることなく倒すことができるのだ。

●ビークル

中ボスを倒した後、つり革が見えるところまで進んだら、背景のロボ・ビークルに注意しよう。誰も乗っていなかったビークルに敵兵が乗り込んで攻撃してくるぞ。奥のラインを進んできた場合は、踏みつぶされないように気を付けよう。

ここのビークルも、今までと同じように、敵の反対側のラインで待ち、敵が移動してきたらその着地を攻撃。そして、すぐに反対側のラインに移動して敵のライン移動を待つ戦法が有効だ。

離れたところで飛び道具を撃って倒してもいいが、ビークルが画面外に消えてしまわないように注意しよう。

2本あるつり革は、奥のほうが鉄柱が落ちてくるトラップで、手前のほうがスーパータイムになっているので、奥は無視して手前のつり革だけ引っぱろう。

●鉄球兵＆シャッター

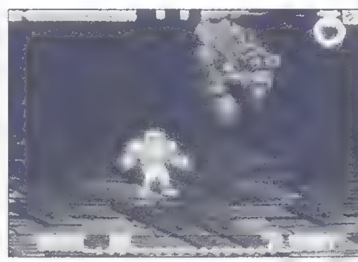
こいつは、鉄球をブンブン振り回していて、近付くと鉄球の付いた鎖を伸ばして攻撃してくるが、こっちのほうがリーチが長いので、鉄球のギリギリ届かない位置から手を伸ばせば簡単に倒すことができる。

鉄球兵を2人倒したら、奥のラインの壁に付いているレバーを引いて、通路をふさいでいるシャッターを開けよう。このとき、レバーを操作してすぐに手前のラインに移らないと、奥のラインにある砲台の弾に当たってしまうぞ。

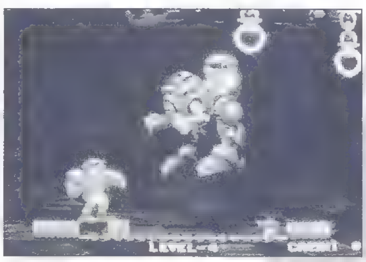
シャッターのすぐ先にビークルが置いてあり、敵兵が乗り込んで操作しようとするが、その前に攻撃して乗り込ませないようにしよう。もし乗られてしまってもビークルのパンチなら楽勝だろう。ただパンチを連打するのではなく、パンチを当てたあと相手が後ろにさがった分だけ距離をつめていくようにするのがコツだ。

そのまま手前のラインを進むと、階段の上に火炎放射器があるが、これに付いてるレバーを操作することによって火を止めることができるぞ。

ちなみに、ここの奥のラインの壁に付いているレバーはジュエルのスイッチだ。



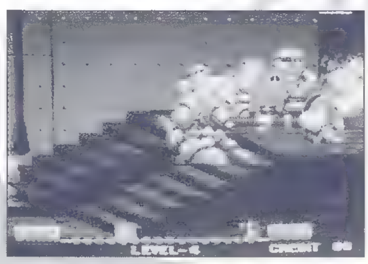
背景に置いてあるビークルに注意しよう。



敵の乗っているビークルは、垂直ジャンプの後、ライン移動してくることが多い。



シャッターを開けるスイッチを操作したら、すぐに手前のラインに戻ってこよう。



火炎放射器は、スイッチを切ってしまえば安心。

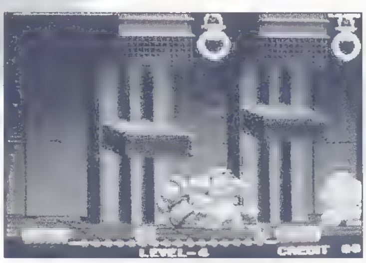
トラップ地帯をビークルで越えるために

●鉄板地帯

ジュエルを回収したあと、手前のラインしか進めないようになっていて、しかも鉄板がいくつも上下しているところがある。

ここは、ビークルに乗っていなければ、鉄板と鉄板の間でいったん止まってタイミングをはかることができるので、楽に進むことができる。ここで出てくるパワーアップは逃さず取っておくように。

だが、乗っている場合はそうもいかない。ビークルは体の判定が大きいので、鉄板の間でかわそうとしても当たってしまうのだ。ここを進む方法は、鉄板の間まで来たらビークルを降りるしかない。乗って降りて、乗って降りて、を繰り返して鉄板地帯を抜けるのだ。



鉄板の間はビークルで止まっていると当たってしまうので、いったん降りるように。

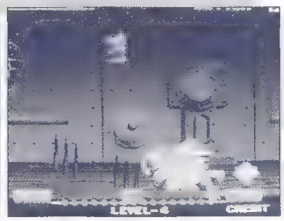
●ニードル地帯

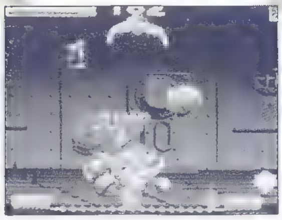
地面から一定周期で針のようなものが飛び出してくるところだが、ここもビークルに乗っていくとなると難しさが変わってくる。

ビークルでの進み方は、連続写真のほうを参考にしてほしい。乗っていない場合は、岩を落とすヤツに注意していればとくに問題ないだろう。

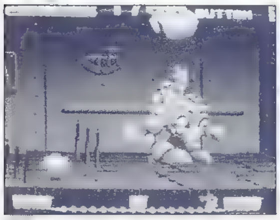
壁に付いているスイッチは、スーパータイムと爆弾なので、2本目のレバーには触らずに進もう。

ここの床に置いてあるタイムアップアイテムは、しゃがんで手を伸ばせば安全に取ることができるので、無理にビークルで動き回ってダメージを受けたりしないように。


手前のラインを進み、2本目の針を跳び越えたらビークルから降りる。


少しスクロールさせ、岩を落とすアームがでてきたら、岩を落とさせてから左にかわす。そして、奥のラインへうつる。


奥のラインも、少しスクロールさせる。岩を落とすヤツが出てきたら、手前のラインに戻ってビークルに乗る。


ビークルに乗ったら、奥のラインを進んでいこう。このときにでてくるアームは、手前のラインにしか岩を落とさないぞ。

●中ボス②

こいつの倒し方は、基本的に今までと変わらないが、床のオイルのせいで足元がツルツルすべるので気を付けなければならない。

ビークルに乗っているならパンチ連打で簡単に倒せるが、乗っていなくてもライン移動を使って慎重に攻撃していけば、そんなに難しいボスではないハズ。ノーマル状態だと時間がかかってしまうが、ちゃんとパワーアップしていれば時間はかからないんじゃないかな？

中ボスを倒して、ちょっと進んだところにあるスイッチは、スーパータイムなので忘れずに取っておこう。もちろん周りの火炎放射器は、レバーで動きを止めて、鉄球兵は遠くからパンチで倒すのだ。


床のオイルのせいで足元がすべってしまうので、気を付けよう。ビークルならすべらないけどね。

●中ボス③

奥のラインに金網が張ってあって、その向こうで敵兵がなにやら白旗を振っている。何なんだ？と思いつつ進むと、前方から中ボスが登場だ。

こいつは、今までに出てきた中ボスとはまったく攻撃が違うけれど、3種類の攻撃パターンの対処方法を覚えてしまえば大丈夫。

まず、画面の右上のほうで空中に浮遊しているのが中ボスのホームポジション。それに対して、自分は画面中央より少し左側にいるのが基本。左端にいないのは、もし当たってしまった場合、パワーアップをもう一度拾いにいけるようにだ。

ビークルは、体の判定が大きいので、乗ってきている場合は、いったんここで降りておくこと。

中ボスの攻撃方法は…、
①頭上にドスンと落ちて、つぶそうとする。
②ダッシュで往復して、体当たりしようとする。
③誘導ロケットパンチを飛ばして攻撃する。

①の場合、横にスーッと飛んで来て、頭上で一瞬止まったあと落ちてくるので、前に歩いてくぐってしまえばいい。そして、下に落ちてきたところを攻撃しよう。

②の場合、ホームポジションからスーッと真下に降りてワンテンポおいたあと、横にダーッとダッシュしてくる。

これは、あらかじめ距離をおいておけばダッシュを見てからジャンプしても間に合う。左へのダッシュをかわしたら画面の右側へ行き、またダッシュで戻ってきたところをジャンプでかわす。

③の場合、ロケットパンチが自分を狙って飛んでくるが、結構スピードが遅いのであわてないで垂直ジャンプでかわそう。すると、またグルッと戻ってくるので、もう一度ジャンプでかわす。パンチを2回ジャンプしてかわしたら、右のほうでじっとしている中ボスにしゃがみパンチで攻撃。

なぜ、しゃがむのかというと、戻ってくるパンチをかわすためだ。パンチが頭上を通り過ぎたら、すぐに左に戻ろう。

攻撃するのは①と③のときだけにして、②のときはよけるのに専念するのが安全に倒すためのコツだ。


ロケットパンチが戻ってきても、しゃがんでいれば大丈夫。

今までのボスたちがパワーアップして登場！

中ボス③を倒したあと、ザコを倒しつつ少し進むと床がエレベーター！のように上昇して海賊船の甲板に出る。

ここからは、今までの惑星のボスが再び登場する、ボスラッシュが始まる。どの攻撃も、1発くらっただけで体力が半分以上減るものばかりなので、1つのミスも許されないぞ。

だが、これから先はタイムオーバーで死ぬことはないし、一定時間たつとボスは自爆するので、あせらずに今まで以上に慎重にいこう。

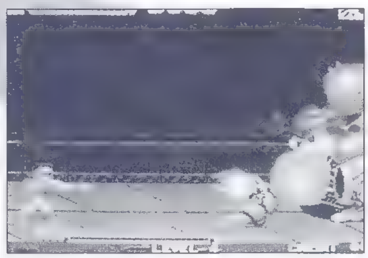
●スライ

攻撃方法は、森の惑星で出てきたときと基本的に変わらないが、撃ってくる爆弾や鉄球の数が少し多い。

バウンドしている爆弾は、ビークルでないとつかむのが難しい。ノーマル状態ならば地面に落ちている爆弾だけを拾って投げつけよう。パワーアップしていれば、飛び道具でもOK。

●ミスティ

冷気を吹き出し、床を凍らせてしまうが、左端から動かなければ問題ない。左端から飛び道具を撃ち、目の前に爆弾があるときは拾って投げつけてやろう。


左端でアトミックバスターを撃ってるだけで勝てる。

●ビックマン

上のレールを移動してくる丸いヤツは、プレイヤーの頭上に来ると爆弾を落とすので、この爆弾ユニットの下では決して止まらないようにしよう。

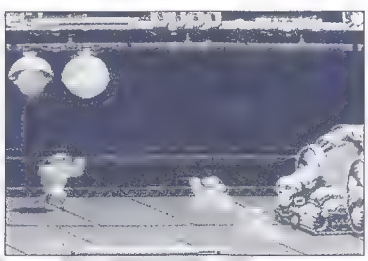
しかし、止まらないためには広い足場が必要になるので、どこで爆弾を落とさせるか素早い判断が必要になる。左右の動きでさばききれないときは、ラインを変えて処理しよう。

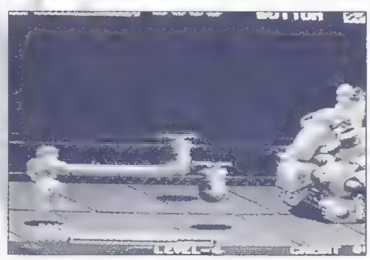
ビークルは、爆弾を素早くつかんで投げられるのでかなり楽だが、乗ってない場合は苦戦を強いられるだろう。飛び道具は、硬直が危険なので撃たないように。

●バーン

こいつの攻撃方法は、正面から撃ってくるファイヤーボールとプロペラ付きの爆弾だけ。爆弾は、上に打ち上げられたあと地面スレスレまで降りてきて、プレイヤーめがけて横に飛んでくる。

真ん中より少し左の位置で待ち、ファイヤーボールがきたら垂直ジャンプでよけ、爆弾が降りてきたらつかんでボスに投げつけよう。


爆弾ユニットの下で止まってはダメだぞ。

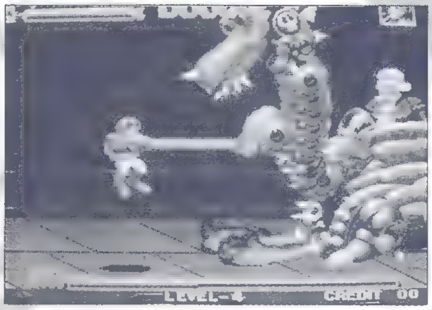

空中で手を伸ばして、着地と同時につかむようにするのがコツ。

ついに対決！キャプテン・クラプトン

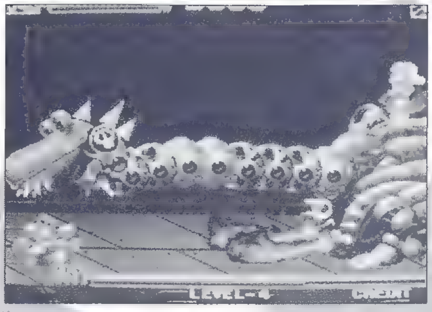
まず、クラプトンは怪獣のようなメカに乗って登場する。こいつは、口から炎を吐いたり、かみついたりして攻撃してくる。

接近していると、前面から吹く炎に当たってしまうので、遠くからジャンプパンチで怪獣の首のパーツをもぎ取って投げつける…を繰り返してダメージを与えることになる。

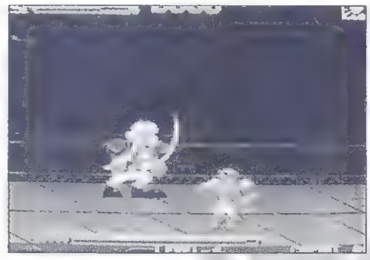
ここで怖いのは、口からの炎とかみつきである。ボスが首を急に引っ込めたとき、近くにいたら左にジャンプして逃げ、すでに左端にいる場合はしゃがんで攻撃をかわそう。



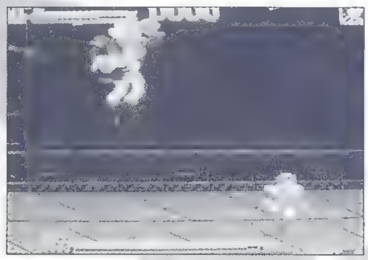
ジャンプパンチで首のパーツをもぎ取って投げつけろ。



かみつきは、しゃがんでいれば当たらない。



まず、反対側のラインで待ち、ライン移動を誘う。



跳んでくると同時に後ろにさがる。



振り向いてアトミックバスターを撃ったら、ライン移動で逃げる。

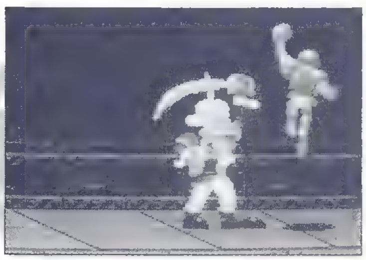
怪獣メカを破壊すると、いよいよクラプトンとの対決だ。こいつの攻撃は、剣で切るか、ダッシュで体当たりしてくるかのどちらかだ。

クラプトンは、どんな攻撃をしても倒れないので、普通にパンチしているだけではサクッと切られてしまう。今までのエリアボスと同じように、反対側のラインで待ってパンチしているだけじゃダメだ。

ではどうするのかというと、答えはアトミックバスター。反対側でボスのライン移動を誘って撃つのだが、これの当て方は写真のほうを参考にしてほしい。この方法で一番怖いのは、間違ってローリングアッパーが出やすいということ。これさえなければねェ…。

まぁ、とにかく操作ミスさえなければまったく問題ないので、とにかく確実に撃っていこう。タイムオーバーになってもクリアになるので、稼いでいる人以外は、あせる必要はないぞ。

では、ローリングアッパーが出てしまわないように、くれぐれも気をつけてくれ。諸君の健闘を祈る。



キャー！そんなのやってませーん。

情報ありすぎ
ページが
足りない？

Virtua Fighter

©SEGA

バーチャファイター

連載攻略

対戦おさらい攻略は今回お休み。残っていたサラCPU最速クリア法をご披露しよう！

幻のジャンプパターンを極めよ！ CPU最速クリア法伝授
サラ・ブライアント

技が当たらず、KOしにくいキャラ。だったら跳ぶしかないでしょう!?

担当：K・K　雪風

最後に残っていた女性キャラサラでCPU最速クリア法を伝授するわけだが、その前にいくつか知っておいてほしいことがある。それから説明しよう。

●KOを狙うな！

タイムアタックを行ううえで重要になるのことが3つある。まず一つ目は、CPUがくらいやすい技を持っているか。二つ目は、カゲ、ウルフのように、相手をふっ飛ばしてリングアウトを狙える技を持っているか。最後に、威力がある投げ、またはコンボ技を持っているかである。

残念なことにサラはこれらの技を持っていない。特に一つ目の当てやすい技については判定が小さく、皆無に等しい。ということは、ジャッキーやラウなどのように攻め切ってタイムを得ることがかなり困難になってくるわけだ。

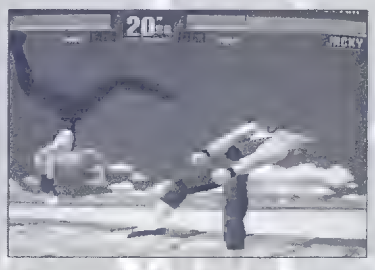
では、どのようにタイムを出すのであろうか？



女性ゆえに拳が小さく、このように目の前ですかるときも…。

最速基本パターン① コンボサマー使用法

さきほどKOは考えないと言ったが、サラにだってうまくはまれば威力のある技はある。サマーソルト系の技がそれで、サマーソルト自体は40の威力だが、カウンターでヒットしたときの威力はランダムに等しい。ときには一発で5分の4の体力を奪うことさえある。このサマーを使わない手はない。しかも、サラにはコンボサマーという連続技がある。



サマーの威力は未知数。CPUの状態などにも左右される。

これを使ったパターンを作成してみた。

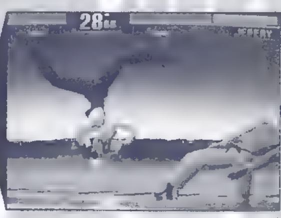
まず、開始直後に↙を入力してCPUのミドルキックを誘う。この戻りの最中にⓅⓅ⇖Ⓚを入力し、すべてヒットさせる。その後ダウン攻撃で追い打ちする。このときは小が当てやすい。追い打ちしたら起き上がりに返されないタイミングで技を当てKO。すべてがうまくいって4秒90〜5秒80。CPUの起き上がりにもかなり左右されるので注意。起き上がりに重ねる技については表①で確認してほしい。日によっては体力が残るときもあるので安定はしないようだ。



↙でミドルキックを誘い、かわした直後に入力を開始。



ここで、距離があるなら⇨⇨を入力し、Ⓖを押してから入力する。



すべて入れればこの威力！途中のⓅが入らないとつらい…。



倒したら隙なく⇧Ⓟを入力。Ⓟだと当たらないときも…。↑

表①　起き上がりフローチャート

	CPUの行動	重ねる技
倒れた	横転起き上がり	Dジョイントパッド、ミラージュキック
	その場起き上がり	Dジョイントパッド、ミラージュキック
	回転起き上がり	ダッシュニー
	起き上がりキックによる反撃系	ガードまたは、避けて投げ

最速基本パターン② 幻のジャンプパターン

いまのところ「サラで最速タイムを出すにはこれをつなぐしかない」と思われるパターンがこれ。その〝幻のジャンプパターン〟（以降ジャンパタ）とは、試合開始後CPUを↗で跳び越え、着地と同時に⇨➡でリング際まで行き、CPUのダッシュを誘う。それを⬆でかわして、R・O（リングアウト）勝ちを狙うものである。

これを聞いて、「雪風もページがもらえずにとうとうバグ者になったか」と思うなかれーほかのキャラでは安定しなかったこのパターン。サラではドラゴンキックがあるので超安定してくれるのだ。

では、そのドラゴンキックについて説明していこう。

●ドラゴンキックの実用性
サラのドラゴンキックは入力こそ基本技の大ジャンプキックと同じだが、モーションがほかのギャラと違い特殊であるだけでなく、意外と判定も強く、リーチも長い。ほか


ほかのキャラはこれになる。当てづらい（パイは例外）。

のキャラのジャンパタはリング際で止まり、跳び越えても、CPUに振り返られて反撃されたりして安定しなかったのだが、サラはこのドラゴンキックでCPUの反撃が潰せる上に、ふっ飛んでくれるのでリング際に止まらなくてもよい。

これによってサラのジャン


このドラゴンキックが当てやすく、飛ばしやすい。

パタが安定してきたのだが、それでも次のことには十分注意しなくてはならない。

①跳び越すタイミング
②着地後のダッシュ
③リング際での止まり方とその位置

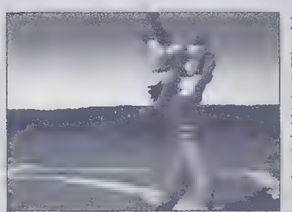
まず、①については全キャラ共通して試合開始直後↙を入力し、ミドルキックを誘い、その戻りモーションと同時に↗を入力して跳び越すのが基本。キャラによって少々異なるので注意しよう（後述）。

次に、②については着地後反撃される可能性があるので、


開始後に↙でミドルを誘えたら…、


戻りグラフィックですぐに↗。このタイミングだ！

隙なくダッシュすることが大切である。うかうかしているとバック投げをされることもあるぞ。最後に③についてだが、前にも述べたようにドラ


ダッシュが遅くなるとつかまるときも…。

ゴンキックがあるので、ギリギリのラインまで行かなくてもよい。ドラゴンキックを当てるのなら写真①の位置で、そのままCPUを走らせてR・Oを狙うなら写真②の位置で止めるように。

ダッシュの止め方だが、Ⓖボタンを押すか、↑を入力す


写真①この位置なら反撃の可能性アリ！ドラゴンキックで蹴り落とせ！



写真②これが超ベスト！走り抜けるのでタイムも速い！

ればよい。前者は安定しているが後者より0・3秒遅くなり、CPUに追いつかれることもあるので注意してほしい。

さあ後は、リング際で止まったらうまく↑でくぐらせて、→ⓀでR・Oを狙おう。

では、これらをキャラ別に対応させてみよう。

VS ジャッキー パターンの変化を見切れ！

ジャッキーは最初のキャラだけに攻めてこないときがあるので基本②を使用しよう。試合開始後、↗でいきなり跳び越えてしまってもOK。うまくいけば3秒07ぐらいは出せる。ただし、ドラゴンキックを当てると4秒50以上（一回目）。これで成功したら、次のセットは↙でミドルキックを誘ってから跳ぶように。モードが変化している場合があるのでこのほうが無難だ。


最初から跳び越えてもOK！ただし、2セット目は要注意

VS ジェフリー KOかそれとも…

攻め込んでくるジェフリーには基本①でもOK。開始と同時にⓅⓅ↖Ⓚを当ててパターンに持っていこう。安定はしているが、4秒84～5秒後半と少し遅め。最速を狙うなら基本②。しかし、注意しなくてはならないのが跳び越すタイミング。↙でミドルキックを誘うのがよいが、少しでもジャンプのタイミングが遅れると頭にひっかかって跳び


このモーション時にはジャンプしてないとダメだ！

越せないときもある。うまくいけば3秒54はいける。

VS サラ 誘った技でパターンを決めろ！

サラは試合開始後↙を入力するとミラージュキックかダブルステップニーを出してくるので、ミラージュなら3発目の蹴りで跳び越えて基本②でいく。ダブルのほうなら一発目のニーキックをかわした時点でⓅⓅ↖Ⓚを入力して基本①パターンに持っていく。前者なら最速4秒40、後者は5秒後半ぐらいになる。パターンをうまく使い分けよう。


3発目のミラージュキックはこのタイミングでジャンプ！

VS カゲ ジャンパタで安定！

カゲはキャラが小さいため跳び越えやすいので、基本②で安定する。基本①はⓅⓅ↖Ⓚが入りにくいので安定しない。ジャンパタを極めたほうが無難だ。最速3秒50ぐらいは出せる。カゲは成功率が高いのでタイムはここで稼ごう。

VS パイ 連環転身に気を付けよう

基本②でOK。ただし跳び越えるときによく連環転身脚などの連続技をやっていることがある。先にリング際でまっていても必ず走って追いかけてくるので、気にせず着地後⇨↑でダッシュしよう。ただし、ジャンプのタイミングがほかのキャラと違うので十分注意しよう。


このように連環転身をしていても無視しよう！

VS ウルフ カゲ同様安定キャラだ！

ウルフもカゲ同様基本②でなんら問題はない。最初の↙でミドルキックではなくニーキックを出してくる場合があるが着地を待ってジャンプして跳び越せば問題なし。

キャラ名	実際値	理論値
ジャッキー	4″84×2	3″07×2
ジェフリー	5″20×2	3″54×2
サラ	5″20×2	4″40×2
カゲ	4″40×2	3″54×2
パイ	5″20×2	4″40×2
ウルフ	5″20×2	5″54×2
ラウ	5″04×2	3″54×2
アキラ	4″40×2	3″50×2
合計	1′18″96	59″06

ちなみにウルフはジェフリー同様Ⓟ+Ⓚが入りやすいので基本①でもOKだが、ガードが堅いので5秒後半になったりと少し遅めのタイムになってしまうぞ!


ジェフリー同様ミドルキックの戻りに合わせれば…、


基本①でもOK!

VS ラウ 基本はパイと同じだが…

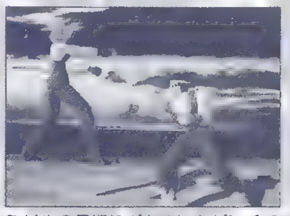
ラウもパイ同様の注意事項で基本②をやれば問題はない。ただし、ミドルキックの戻りが速いので↙で誘った後のタイミングが少しでも遅いとパンチなどを出されて跳び越えられなくなるので注意だ。


このときには飛んでないとまずいぞ!


パイ同様、連続技をやっているときもあるが気にしない。

VS アキラ ラウ同様、ミドルキックに要注意!

最後のアキラもラウ同様、


ミドルの見切りがあまいとパンチでおとされる。

ミドルキックの戻りが速いので跳び越すときは十分注意。振り返る反応も他キャラより少し速いので着地後のダッシュは隙なく行うようにしよう。

ほかのパターン大募集! みんなで真の最速パターンを作成しよう!

以上でサラの最速パターンの説明を終えるわけだが、これ以上のパターンが存在するという人がいたら私、雪風までお手紙を!ほかのキャラでの新最速パターンでも結構、素晴らしいものに関しては、粗品をプレゼントすると共に、本誌で随時紹介していく予定。締め切りはこのコーナーが終了する日まで!どしどし送ってくれ!


ラウにも連環転身掃脚を使った新パターンが…(読者投稿)

ターゲットは、クィーン

エイリアンvs.プレデター

ついにラストボスとの対決だ！クィーンに泣かされていた君、1コインクリアの快感を知るいい機会だぞ！

エイリアン対策委員会

ラスボスまで行けば勝ち！ プレデター

慎重にいけば確実にクリアできる！あきらめていた人は今すぐプレデターで挑戦だ！

地球外生命体：KAL

とにかく慎重に

前号では、2台続けて出現するパワーローダー地帯までを攻略した。

このパワーローダー地帯（7面最大のヤマ場）さえ抜ければ、あとは人間との戦闘がメインとなるので、非常にパターン性が強くなる。回数をこなして出現を覚えてしまえば、ラストボスまでは楽に行けるようになるはずだ。

ここで重要になってくるのが、対人間戦の基本。

人間（以降、兵士）は、ほとんどの者が飛び道具を持っている。したがって、距離が開いているからといって正面にいってしまったりすると、一斉に銃を撃たれてひどいダメージを受けることになる。

対策としては、軸をずらして戦う、という方法をおすすめする。

上下に少しだけずれて銃を撃ち、兵士のほうから弾に当たりにきてくれるようにするのだ。

ただし弾を撃つときにはちょっとずつ、ちょっとずつ撃つようにし、弾を節約するのを忘れないように。

出現順を覚える、慎重に対処する、これが対兵士の鉄則だ。



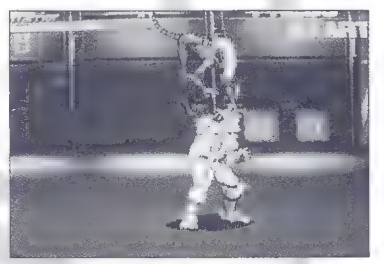
上下に少しずれて銃を撃つ。

スタート地点（パワーローダー後）

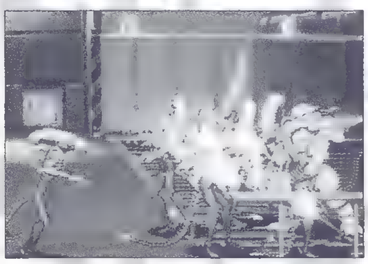
ここはストーカーラッシュ地帯。ミスがゆるされない場面だ。

まず扉を抜けた所で、上からストーカーが1匹ずつ落ちてくる。1匹落ちてきた後少し進むとまた1匹、という具合に計4匹、先に出して倒してしまえる。

4匹目を倒したあとは、画面下を進んで、右から出現するストーカー3匹を背後から攻撃しよう。



少しずつ進んで、1匹1匹、計4匹を確実に倒す。



右から出てきたら、すぐに左へ向けて攻撃。

あとは、なるべく画面右端の中央付近をキープし、キャノン（肩のビーム）と連続技1セットを交互に使っていこう。また、ウォリアーならサプライズアタック（ジャンプ中、レバー下ジャンプボタン）で密集しているところへ突っ込んでいくだけでも、相当楽に片づけられる。



強力ーサプライズアタック。ハンターは危険。

この場面に来た時点で体力に余裕があるなら、ストーカーが何匹か集まっているところで必殺技を使いまくる、という手もある。ストーカーは体力が少ないので、必殺技（メガクラッシュ）を3〜4回も当てれば死んでくれる。

ただしこの方法を使う場合、1匹でも多くのストーカーを巻き込むことが重要なので、やたらと乱発はしないように。

一応ストーカーの出現順の図を載せておくので、参考にしてほしい。



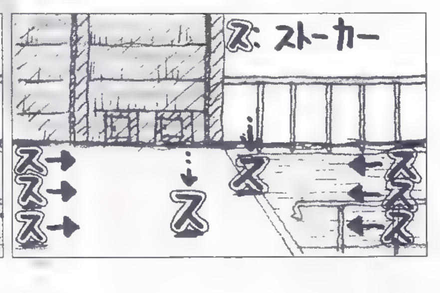
ストーカーの集まっている所で必殺技。確実にいくならこの方法。

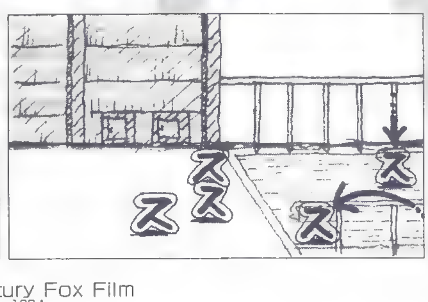
通路 体力を回復せよ

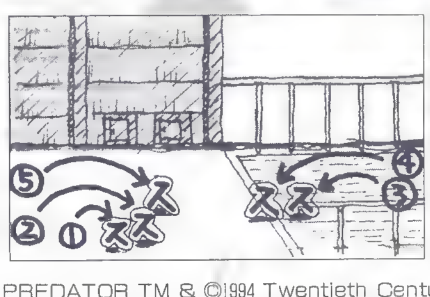
前の場面のストーカーを一掃すると、少しスクロールさせた時点で左からパルスガン兵×3が現れる。見えたと同時に攻撃すれば、難なくパルスガンを奪える。

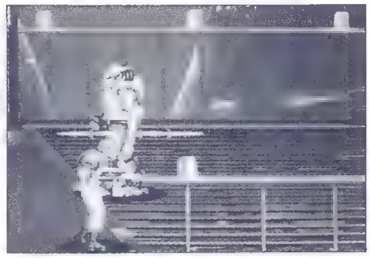
すぐ目の前にあるドラム缶の中身はドリンク。大量に出るので、体力を十分に回復させられるぞ。ただしすぐ先に砲台が上・中央・下と設置されているので、一気に進まずに、慎重に慎重にいこう。

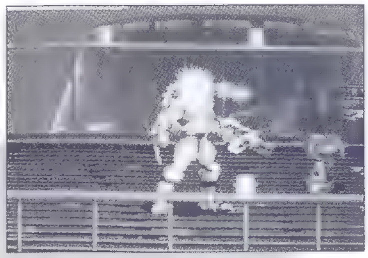
ここにも兵士が3人出現す








ストーカーラッシュ後の兵士3人。忘れがち。


砲台のある場所は、特に慎重に。

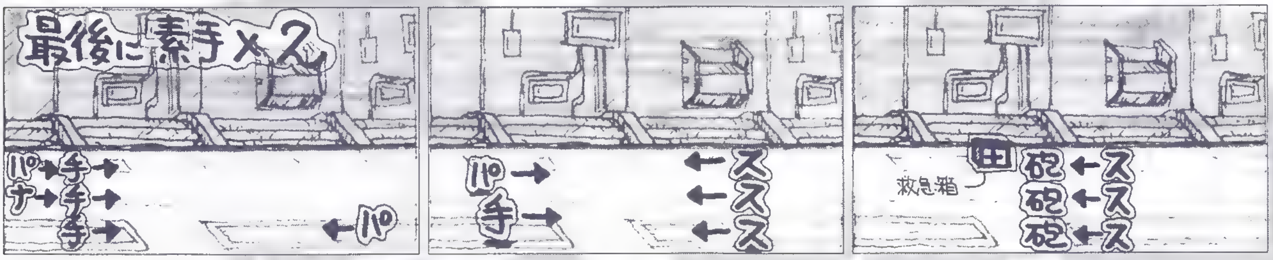
るが、先ほど奪ったパルスガンを使えば問題なし。

砲台を壊したあとは、画面下を進んでいこう。

突きあたりにいるスマートガン兵3人が見えたら、下にいる奴からパルスガンで倒していき、とりあえず壁際の右下を陣取る。次に左からくるスマートガン兵×3ともども、上にいた残り2人を倒そう。

あとからくるパルスガン兵などに対しては、基本どおり出現即銃殺にするか、軸ずらし法を守っていれば問題なし。むしろ最後にくる手榴弾兵×2とナイフ兵1人の2セットに気をつけよう。

船内ポジションを守れ!



画面端にちらちらとみえている砲台は、キャノンで破壊すればなんの問題もない。

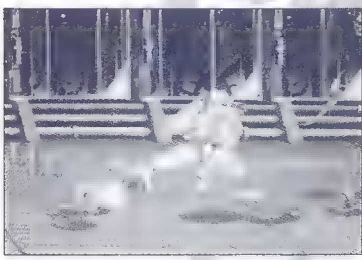
最初のスマートガン兵3人を倒したあと少しスクロールさせると、今度は左右から兵士が現れる。特に左からのパルスガン兵1人+ナイフ兵1人のコンビには注意。一番下か上をキープして戦うようにしよう。途中に出現する手榴弾兵3人の存在も忘れないように。

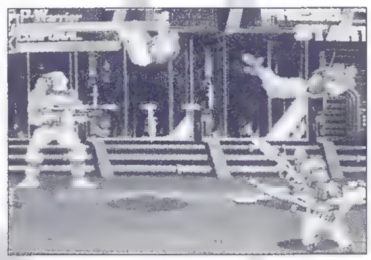
ドラム缶チェストバスターから

途中にぽつんと置いてあるドラム缶は、中身がチェストバスター。遠くからキャノンで壊して、サプライズ・アタック、またはキャノンで始末しよう。

その後スクロールが止まる場所があるが、ここは頭上からチェストバスターが大量に降り注いでくるので、キャノン→サプライズ・アタックを繰り返すようにしよう。

その後、少しでもスクロールさせると前後から兵士が大量に出現する。あらかじめ砲台を壊しておき、一番下(3つ目)の砲台が見える所まで


チェストバスターにはキャノンとサプライズ・アタックを。


左上で戦う。手榴弾を使ってもいい。

スクロールさせたら、すぐに左上の角にいって右へ向かって攻撃していよう。

ここの兵士を片づけたら、砲台に注意しつつ下を進んでいく。突きあたりに兵士の姿が見えたら、ジャンプで急いで壁際までいってしまい、左へ向けて攻撃。ここは、中途半端な高さを歩いてこなければ、砲台に撃たれることもないので大丈夫だ。

銃はきちんと拾っておこう。

デモシーン最終防衛ライン

太った大佐のデモ後、兵士が次から次へとわいて出てくる。まさに最終防衛だ。

このシーンで体力がない人は、すぐに上の通信装置(?)を壊して食糧を取ろう。またこの食糧はとっておいても次の場面へは持ちこせないので、体力に余裕のある人も必ずシーン変更前に取ること。

ここは、とにかく銃を撃ちまくる。これに尽きる。ナイフも貫通するのでどんどん投げよう。兵士がひと固まりになっているなら、サプライズ・アタックも有効。

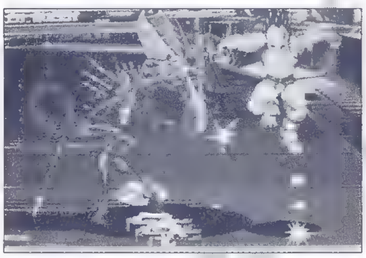
このシーンで最も注意するべきは、ナイフ兵のあとと、一番最後に出現する手榴弾兵。出現すると同時に撃てればいいのだが、もし手榴弾を投げられてしまったら、素直に必殺技を使って回避しよう。銃は、パルスガンを持っていけ。

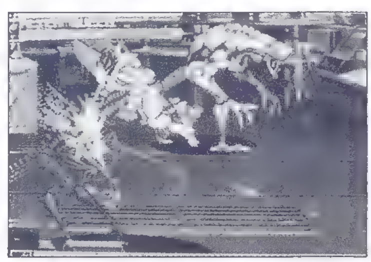
ラストボスエイリアンクイーン

ついに最終ボスとの対決だ。動けるようになったら、すぐに必殺技を使ってクイーンを引きはなし、うしろにさがって(とにかく離れて)手にした銃を撃ちこむ。銃がなくなったら(また初めからない場合)、斜めハイジャンプでクイーンを跳び越えて反対側へ行き、箱の中のパルスガンを取って今度はこれを撃ち込む。クイーンが近くにいたり酸を吐きかけてきたときは、やはりすぐに必殺技を使って距離をあけるようにしよう。

銃がなくなったら、クイーンが近づいてくるのを待って斜めハイジャンプからのサプライズ・アタック(ハンターなら団子)を引きつけずに出して反対側へ行ってしまう。

着地したらジャンプで端まで行き、クイーンがきたらまた斜めハイジャンプからサプ


パルスガンを撃ち切るまでは、手堅く必殺技使いまくりで距離をとること。


クイーンが突進してきたら、斜めハイジャンプからサプライズ・アタック。

ライズ・アタック。これの繰り返しで、右へ左へと往復しているだけで勝つことができる。

ただし、右端にあるパルスガンを取ってからは、画面一番下から少し(縦に4分の1画面ほど)ばかり上で戦うようにしよう。このラインを守って動くようにすると、1ボス復活のクリサリスが、クイーンの巨体が邪魔で下に来れなくなり、画面上部でハマってしまうのだ。

もしクリサリスが下に来てしまったら、一度上へ行ってから下に戻ろう。このとき、クィーンが先に下に来れば、またハマってくれる。

クリサリスが一体でも残っていれば、次に出るべきエイリアンが出なくて非常に楽になる。もし失敗してザコが大量に出てしまっても、サプライズ・アタック戦法に変わりはないが、クリアの可能性が段違いだ。

多少慣れが必要だが、何度かやれば確実になるのでぜひ試してほしい。写真(最後の2枚)も、自キャラのいる高さの参考になるのでよく見ておいてくれ。

それでは健闘を祈る!

感動のエンディングまであと1歩

リン・クロサワ中尉

ラスボス戦がつらいので、ここまでノーミスで来よう。ボスがハマれば残0でも勝機はあるぞ。

担当：松っちゃん

スタート地点

まず、ストーカーラッシュ。上からストーカーが1匹ずつ4匹降ってくる。体力に余裕があれば、降ってくるときのストーカーの影にうまく合わせて隼落投を決めよう。

体力の少ないときは安全にパンチ連打で倒していこう。

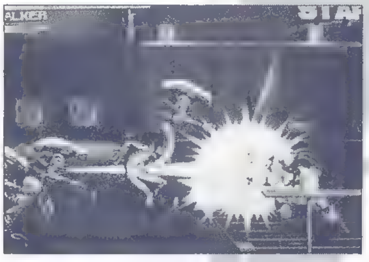


うまくストーカーの影に合わして隼落投を決めよう。

このとき、左を向いて攻撃しないと画面をスクロールさせてしまって追加ストーカーがウジャウジャわいてくるので注意。

4匹倒して前に進むと、スクロールが止まりストーカーラッシュになる。

ここで体力が多いときはメガクラッシュでストーカーをまとめながら倒し、少ないときは双勁破を使ってストーカーをまとめよう。ここでヘタにパンチ連打するとストーカーの昇りボディをくらうのでムリはしないように。



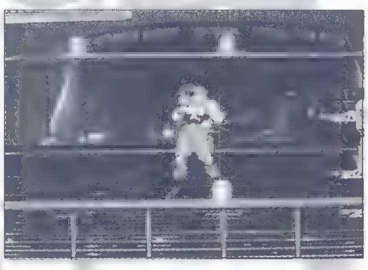
いちばん右端でガンと双勁破を使って闘おう。

基本的には、右端にポジションをキープして戦い後ろに回り込まれそうになったらメガクラッシュというパターンでOK。次にソフトドリンクラッシュがあるのでとにかく生きていればいいから、くれぐれもメガクラッシュはけちらないように。

通路

ストーカーを全滅させると再び前にスクロールできる。左からパルス兵×3が出現するので覚えておくように。ここでパルスガンを3丁重ね取りしておこう。

ドラム缶にソフトドリンクがたくさんあるが、ここで前にスクロールさせると砲台に弾を撃たれてダメージを受けるのでゆっくり砲台を壊しつつ前に進もう。



砲台をギリギリ見える位置までスクロールさせてから破壊。

この後は大ジャンプで一気にスクロールさせ壁際まで左を向いてパルスガンを撃って兵士を倒そう。最後の手榴弾、ナイフ兵のセットは下めに位置して確実に1人ずつ倒せばダメージは受けない。



一気に大ジャンプで壁際までスクロールさせてしまおう。

船内

シーンが変わったら前にスクロールさせずに、画面端に見える砲台を壊そう。

まずは、スマート兵3人。この後は兵士ラッシュ。ここには救急箱が落ちているので体力の心配はいらない。敵兵の落とした武器を拾いつつ、メガクラッシュも使っていこう。特に左から出現する手榴弾兵×3にはメガクラッシュを使っていったほうがいいぞ。

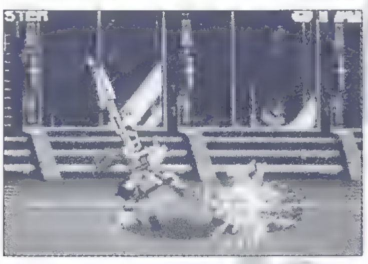
この後、体力回復アイテムがほとんどないので救急箱はくれぐれも最後に取るように。

チェストバスター地帯

少し前にスクロールするとドラム缶がある。この中にはチェストバスターがギッシリ詰まっている。ここの処理の仕方は写真で解説しよう。



ジャンプしてハンドガンを撃ち、ドラムカンを壊して…。



スライディングで一掃だ。

次は上から大量にチェストバスターが降ってくる。多少かみつかれてダメージを受けるが、スライディングで始末しよう。

この次はまたもや兵士ラッシュ。ここでは、ナイフとスマートガン（両方とも貫通武器なのでたくさんの兵士を倒せる）を中心に拾って戦っていくと楽だ。



壁際までいってしまったならメガクラッシュで砲台を破壊しよう。

兵士の数が減ると前にスクロールできるが、ここは辛抱。できるだけスクロールさせないように2度目の兵士ラッシュを戦おう。もし、前にスクロールさせるときは大ジャンプで一気に壁際まで行き、メガクラッシュを1度使って砲台を壊してから壁を背にして戦えばいい。どちらのパターンを使ってもいいぞ。

最終防衛ライン

プレデターの攻略にも書いてある通り、上の通信装置に

体力回復アイテムがある。体力が減ったらすぐに回収しておこう。

ここは、一番左を陣取って右向きに武器を使っていればいい。ここでも兵士が大量に出現するため、パルスガンよりナイフやスマートガンを拾って戦っていこう。

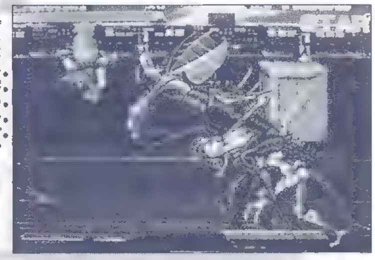

ナイフで兵士をまとめて始末。

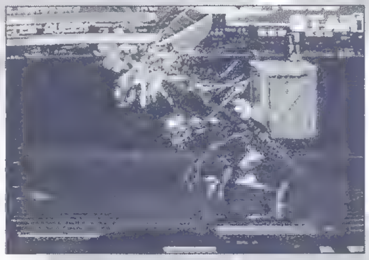
このとき、余裕があればパルスガンをラスボス用に残しながら戦えればグー。パルスガンはラスボスにも強力な武器となるからだ。

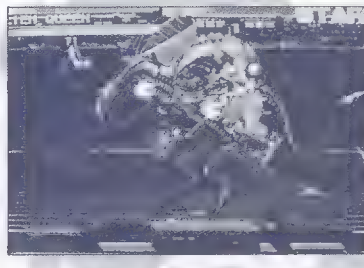
ラストボス エイリアンクイーン

ボス戦が始まったら大ジャンプして一気に画面右端までいく。持っているパルスガンをクイーンに向けて発射しよう。木箱の中にもパルスガンが入っているのでこれで撃ち尽くそう。クイーンが近寄ってきたり、酸を吐いたりしたらメガクラッシュで距離をとって再びパルスガンだ。

パルスガンをすべて撃ち尽くしたら、下突きモードへ。


まずは、大ジャンプ。


下突きを3~4回あてて、


逃げジャンプしながらガン攻撃で追い打ちをかける。

ラッキーパターンがくると、1ボスクリサリスが画面上にハマってウロウロするだけになる。こうなったらしめたもの。クイーンとの一騎打ちだ。

クリサリスがハマらなかった場合は、次に出てくるスマッシャーを1匹残してクイーンと戦おう。これでも次の追加ザコは出てこないのだ。


クリサリスがハマらなかった時は、スマッシャーを気合いで残そう。

この次の追加ザコのストーカー、さらにその次ロイヤルガードを倒せば追加ザコは打ち止め。しかし、ここまでザコを回すには残1でクイーンにたどり着かないとキツイ。クリサリスがハマらなかった場合はなんとかスマッシャーを残してクイーンと戦おう。

お待たせしました! リンスペシャル

今回は、プレデター最後の攻略ということでのびのびになっていた隼落投講座をやります。遅くなってすいません。では、前回説明した分も含めて隼落投のバリエーションを紹介していこう。

●下突き隼落投

これが基本パターン。倒れている敵に下突きして空中に吹っ飛ばし投げるテクニック。

●ダイレクト隼落投

上から降ってくるエイリアンを先読みしてジャンプして投げるものだ。これは、敵の出現パターンを覚えていれば簡単。

●壁際隼落投

これは、2面ボスなどに有効なパターン。敵を壁際に押しつけてパンチ連打で吹っ飛ばし、壁にあたってはね返ってくるところを投げるものだ。


パンチ技でふき飛ばして、

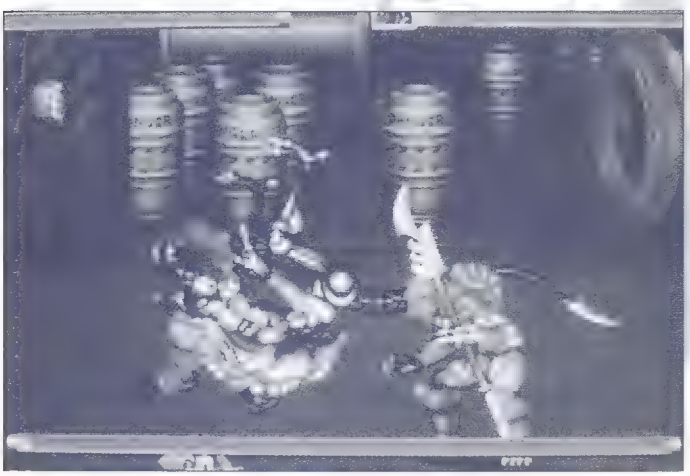

壁からはね返ったボスを投げてしまおう。

●協力隼落投

2人同時プレイのとき、相手プレイヤーが吹っ飛ばした敵をポイポイ投げるもの。これはとても楽しいのでオススメ。



同時プレイしている人が攻撃した敵を、


隼落投。名コンビならポイポイ気持ちよく決まる。

君にクリアできるか？

ダッチ・シェーファー少佐

ついに最後の攻略。後半は運に頼るところが多いので、神様に祈っておこう。

伍長MoMo

ついにやってきた、最終防衛ラッシュ。シェーファーでのクリアは至難の業。後は運を天に任せるのみ。クリアはできるかな？

シェーファー連続技 バーティカル・スマッシュを使え！

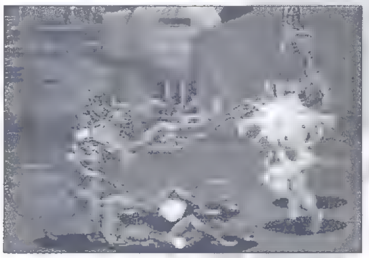
さて、最後の攻略に入る前に、シェーファーの有効な連続攻撃を紹介しておこう。

ダッシュタックル→ハンマー・ナックル→バーティカル・スマッシュ→銃攻撃だ。

この連続技の特徴は、バーティカル・スマッシュを後ろに出すことだ。では、どうやって出すかというと、まずダッシュタックル、ハンマー・ナックルで突っ込み、技の硬直中に、↓↖＋アタックボタンと押すのだ。これでシェーファーは後ろに跳びながらバーティカル・スマッシュを出すだろう。そして、その後は銃を撃ちながら降りてこよう。



まずダッシュで突っ込み…。



バーティカル・スマッシュ。



ハンマーナックル。このときに↓↖+Bのコマンドを入れて…。



そして最後は銃だ。

この連続攻撃は、エイリアンが一方向にまとまっているときに使うといいぞ。なかなか強力だ。

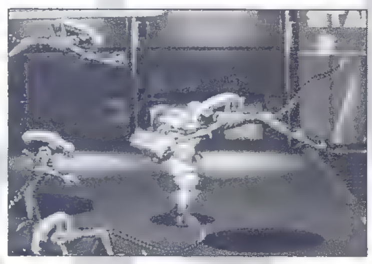
ストーカーラッシュ

後半は、パワーローダーを倒した後、ストーカーラッシュからだ。

上からストーカーが落ちてくるが、少しずつスクロールさせれば一匹ずつ落とすことができるぞ。これで四匹倒したら、一気に前へ進もう。

ここで大量のストーカーが出てくるぞ。ここでは、なるべくエイリアンをつかみにいこう。投げの後の無敵を使って、次のエイリアンをつかみにいくのだ。狙うエイリアンは、途中から跳び出してきたやつだ。着地を狙ってつかみにいけば、ほとんど返されることはないだろう。

この後には体力回復があるので、メガクラッシュを多めに使ってもかまわないぞ。



狙うは、出てきたばかりのエイリアン。



そして、投げまくろう。

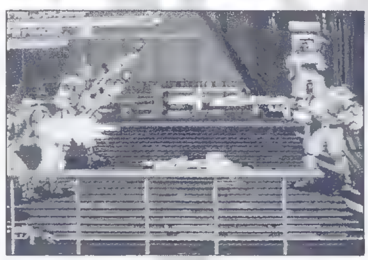
シャトルまでの通路

ストーカーラッシュが終わると、後ろからパルスガンを持った人間が、3人やってくる。ここは自分の銃攻撃で一人を止め、つかみにいこう。ここでパルスガンを取ってく必要がある。

この先は砲台が置いてあるので、少しずつスクロールさせて一つずつ壊していくようにしよう。人間も少し出てくるが、あまり気にせずパルスガンで倒してしまおう。

この通路の最後までいくと、スマートガンを持った敵が3人立っている。こいつらはパルスガンで倒してしまい、スマートガンを取ろう。

あとは中央のラインで左を向きながらスマートガンを撃てば、だいたいの敵を倒すことができるぞ。



この辺で銃を撃つだけ。

この次のシーンには救急箱があるので、危なくなったらメガクラッシュを使いまくっていいだろう。

スマートガンを回収したら、次のシーンだ。

シャトルでの戦い

まず上のドラム缶には救急箱が入っているが、右のほうに砲台が置いてあるので無理に取りにいくのは危険だ。

もし体力が少なく、絶対にほしいようならば、一度メガクラッシュを使ってから取りにいくのがいいだろう。

最初はスマートガンを持つ敵が3人いるので、スマートガンで倒す。落としたスマートガンは回収して前から出てくる敵を倒していると、次は後ろからパルスガンとナイフを持った敵が出てくる。こい

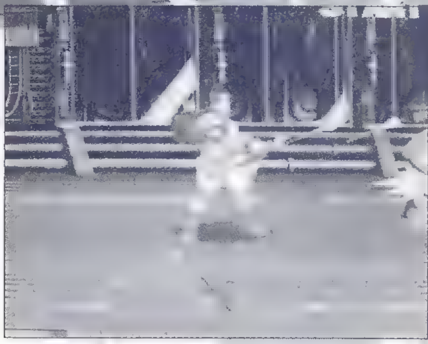


メガクラッシュを使うのも策。



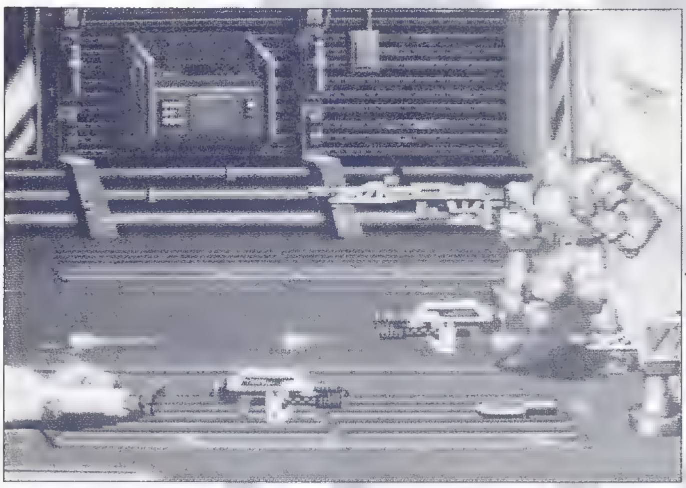
これはメガクラッシュで回避だ。

つらは軸さえ合わさなければ前に出るので、後ろからスマートガンで倒そう。
敵を右にまとめて倒していると、後ろから手榴弾を投げる敵が3人出てくるが、こいつらはメガクラッシュで回避するのがいいだろう。
この次に、前後から2人ずつ、パルスガンとナイフ、スマートガンを持った敵が出てくるが、ここもメガクラッシュを使うのがいいだろう。あとはスマートガンで倒すのだ。
ここで武器が落ちていると、敵が3人ほど出てきて、武器を拾おうとするので、取らせないようにしよう。


先に壊すが吉。

チェストバスター メインデッキ前

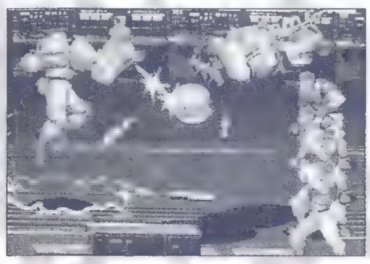
このシーン、2つ目のドラム缶の中にはチェストバスターが入っているので、画面右端に出たら銃で壊して、チェストバスターをスライディングで倒してしまう。この作業を行うだけで、この場面は楽になるぞ。
次にチェストバスターが落ちてくるが、それまでに時間があるので画面右端に見える砲台を銃で壊しておこう。チェストバスターは、スライディング・銃攻撃で倒すと楽だ。
チェストバスターを倒して先に進むと、次は画面右下に砲台が見えるので、先に壊しておこう。
また少し進むと、前からナイフ3人、後ろからスマートガン3人が出てくる。ここは左右を向きながら、銃（パルスガンかスマートガン）を使って対処しよう。この後にもパルスガンを持った敵などが出てくるが、落とした銃を拾いながら戦えば十分に対処できるだろう。
この先にパルスガンとスマートガンを持つ敵が待機しているが、銃で倒したら一気に右までいき、壁を背にして左を向いて戦おう。これでここは楽になるだろう。ちなみに、上下にある砲台は、とくに壊す必要はないだろう。


上下の砲台は気にせずに戦おう。

ボスは目の前 メインデッキ

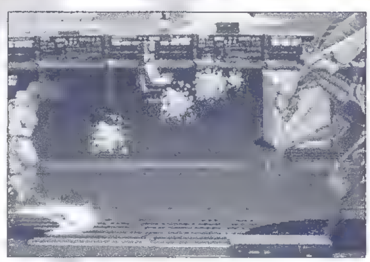
最初にナイフを持った敵が出てくるが、銃攻撃で倒してナイフを手に入れよう。この場面ではどんな武器も大切なので、無駄な使い方はよそう。
続いて、ナイフ、パルスガン、スマートガンを持った敵が数多く出てくるが、銃やナイフを使って倒していけば、十分に簡単なはずだ。ナイフなどは、拾ったらすぐ投げる感じで使ってもいいだろう。
この場面で注意するのは、最後の手榴弾ラッシュだろう。どうしても逃げられないようなら、メガクラッシュで回避しよう。このほうが安全だ。パルスガンを回収したら、いよいよボスだ。

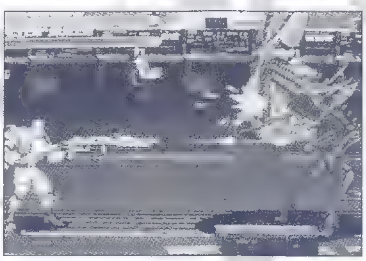

なんでもいいから、武器を使いまくろう。


やはり、これもメガクラッシュで回避だ。

ラストボス クィーンエイリアン

まず最初から危険なので、一度メガクラッシュを使っておこう。そして無敵のうちに離れ、パルスガンを撃とう。このときに近づかれたら、すぐにメガクラッシュだ。
パルスガンを使いきったら、右の箱まで行きたいところだ。メガクラッシュとダッシュを使い、なんとしても右まで行こう。
箱を壊しパルスガンを取ったら、最初と同じように、メガクラッシュとパルスガンでダメージを与えよう。途中でクリサリス2匹が出てくるが、この2匹はパルスガンでさっさと倒してしまうのがいい。
そして、次からが大事なので、よく覚えるようにしよう。


最初はメガクラッシュを使って…。


ガンを撃とう。スマートガンでも可だ。

クイーンの体力を減らしたら画面右にいき、クイーンのぶら下がり攻撃を待とう。尻尾はメガクラッシュで回避して落ちてくるのを待つ。で、ここからが運だ。クイーンがシェーファーに重なるように左向き（画面の中央向き）に降りてきたら成功だ。こうなったらシェーファーも左を向き、ひたすらクイーンを殴ろう。これでハマるはずだ。
途中ザコエイリアンが出てくるが、メガクラッシュで回避すれば、ほとんど平気だぞ。
クイーンが降りてきたときに重なることができなかったら、それはあきらめるしかないだろう。2回目の尻尾攻撃を待とう。
と、最後のほうが辛くやる気をなくしてしまう人も多いが、そこは気合を入れてクリアを目指そう。


尻尾はメガクラッシュで回避して。


こうなるのを待とう。これがベストだ！

全国通信販売!!

買いたい人

まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

(新品・中古)商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELしてください。
TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- ●人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- ●新作 予約キャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)
- ●中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- ●販売価格は変更する場合があります。

仕入れで、お悩みの小売店さま大歓迎!!
(一般のお客様も受け付けています。)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。
(定価の35%~95%引き ※一部商品除く)
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送
(翌日配達OK)
FAX注文24時間 受付けております。

超目玉商品 すべて先着50名限り
9/3(土)A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF SF餓狼伝説スペシャル	¥10,900⇒	超激安
SF Jリーグサッカープライムゴール2	¥8,800⇒	超激安
SF 美少女戦士セーラームーンS	¥6,800⇒	超激安
PC ドルアーガの塔	¥6,800⇒	480
PC ワンダーモモ	¥5,200⇒	10
CD 餓狼伝説2(AC)	¥6,900⇒	780
MC AX101	¥73,800⇒	980
MC MC真・女神転生	¥7,800⇒	980
MC デバステイター	¥7,800⇒	780
MC プリンスオブペルシャ	¥7,800⇒	1,000

ネオジオCD 9月9日発売予定 定価¥49,800 **¥42,980**

ネオジオCDソフト
●餓狼伝説スペシャル ●サムライスピリッツ ●龍虎の拳2 ●得点王2 **¥5,980**
その他ソフトも20%OFF以上で受付中!

家庭用 ネオジオ

(下に表示されている価格は8/11日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)税別価格

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	5800
アンドロデュノス	×	11800	8200
エイトマン	9980	6800	2000
ASO2	×	11800	高額
餓狼伝説	×	3800	2000
餓狼伝説2	×	2800	1400
餓狼伝説スペシャル	9980	8800	4000
キングオブモンスターズ	6980	4800	1400
キングオブモンスターズ2	×	4800	1400
クイズ大捜査線	6980	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	14800	高額
クロスソード	7980	6800	2500
ゴーストパイロット	×	6800	2000
サイバーリップ	5980	5400	1800
サッカーブロール	×	6800	3000
サムライスピリッツ	10980	9800	高額
ジョイジョイキッド	6980	6400	2500
ザ・スーパースパイ	6980	6400	2500
スラッシュラリー	7980	7400	2900
戦国伝承	6980	5800	3000
戦国伝承2	×	7800	3100
ソニックウイングス2	19980	14800	高額
痛快ガンガン行進曲	20980	19800	高額
得点王	×	9800	3000
得点王 2	16980	14800	5900
トッププレイヤーズゴルフ	7980	3800	1100
トップハンター	16980	14800	7400
ナム 1975	7980	7400	2500
2020スーパーベースボール	6980	3800	1100
ニンジャコンバット	×	6800	2700
ニンジャコマンドー	×	16800	10000
バーニングファイト	10800	4800	1400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	9800	2900
ビューポイント	×	TEL	高額
ファイターズヒストリーダイナマイト	19980	9800	5000
ファイヤースープレックス	14800	3800	1100
フットボールフレンジー	5980	2800	800
フライングパワーディスク	17980	14800	4400
ベースボールスターズ	×	4800	1900
ベースボールスターズ2	×	8800	3500
麻雀狂列伝	×	5800	2300
マジシャンロード	×	7800	2300
みなさんのおかげさまです	×	4800	1400
ミューティション・ネイション	6980	5800	2300
ミラクルアドベンチャー	15980	6800	2000
ライティングヒーロー	7980	6800	2700
ラギ	6980	6400	2500
ラストリゾート	×	14800	高額
リーグボウリング	7980	5800	2000
龍虎の拳	×	2800	1000
龍虎の拳 2	9980	8800	4500
ロボアーミー	6980	5800	2300
ワールドヒーローズ	9980	3800	900
ワールドヒーローズ2	×	5800	3000
ワールドヒーローズ2JET	14980	12800	8000
メモリーカード	2980	1800	300
コントローラー	5480	2800	1100
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	2800	1100
AVコード	1200	800	×
RFコンバーター	1980	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
ネオ・ジオ	24980	14800	12000

アーケード基板 販売(中古)&買取

(下に表示されている価格は8/11日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

	中古	買取
R-TYPE	12000	6000
R-TYPE II	10000	5000
R-TYPE LEO	15000	7500
悪魔城ドラキュラ	58000	46400
アテナ	16000	12800
アルゴスの戦士	15000	11200
アルチメイトテニス	10000	4000
アンダーカバーコップス	25000	18700
イーアルカンフー	18000	10800
イシターの復活	98000	83300
Vファイブ	15000	7500
ヴァンパイア	138000	70000
ウルトラ闘魂伝説	12000	3600
ウルフファング	30000	24000
エイリアンVSプレデター	68000	40800
エイリアンストーム	10000	5000
エイリアンシンドローム	32000	20800
ASO	10000	6500
A-JAX	20000	14000
エグゼドエグゼス	35000	17500
エスケープキッズ	20000	8000
エドワードランディー	38000	22800
エリア88	62000	50000
黄金の城	28000	20000
大江戸ファイト	68000	37400
オーダイン	58000	23200
ガイアポリス	22000	11000
海底大戦争	28000	16800
ガンフロンティア	35000	22700
キャプテンコマンドー	25000	15000
ギャプラス	30000	20000
究極戦隊ダダンダーン	52000	33800
クライムファイター2	22000	11000
グラディウス	24000	16800
グラディウス II	20000	14000
グラディウス III	24000	16800
源平討魔伝	18000	13500
豪血寺一族	18000	10000
ゴールデンアックス2	38000	19000
極上パロディウス	98000	75000
コズモギャングザビデオ	48000	21600
コンバットライブス	3000	300
サイコソルジャー	激安	高額
ザ・グレイトラグタイムショー	38000	26600
サバイバルアーツ	35000	17500
サボテンボンバーズ	14000	5600
サラマンダ	25000	18700
サンダークロス II	20000	10000
雷龍2(サンダードラゴン2)	35000	10500
ジェミニウイング	12000	8400
シャドーフォース	18000	[illegible]
新入社員とおるくん	12000	4800
スーパーリアル麻雀P2	16000	11500
スーパーリアル麻雀P3	28000	21000
スーパーリアル麻雀P4	68000	45000
スーパーゼビウス	18000	7200
スーパーバレー	3000	600
スーパーワールドコート	28000	8400
スカイキッド	38000	25000
スターフォース	25000	17500
ストライダー飛竜	85000	34000
スーパーストリートファイター II	48000	30000
スーパーストリートファイター II X	105000	60000
スパルタンX	14000	9800
スプラッターハウス	30000	21000
スラップファイト	15000	9700
セーラーウォーズ	38000	22800
ゼクセクス	22000	15000
戦国エース	32000	17600
戦場の狼	12000	8400
戦場の狼 II	35000	14700
ソニックウイングス	15000	10000
ソニックザヘッジホッグ(P)	28000	8400
ダーウィン4078	12000	8000
ダークシール	14000	5600
ダークシール II	激安	3200
大魔界村	48000	19200
タオ体道	18000	7200
闘いの挽歌	24000	16800
達人王	15000	10000
タンクフォース	15000	7500
ダンジョンズ&ドラゴンズ	68000	45000
超時空要塞マクロス 2	22000	13200
ツインイーグル2	78000	46800
出たなツインビー	18000	8100
テトリス	10000	4000
テラクレスタ	15000	9000
天地を喰らう	38000	18000
天地を喰らう2	28000	20000
闘神ブレイザーズ	8000	3200
ドギューン	12000	7800
トライゴン	15000	10000
ドラゴンボール2(バンプレスト)	28000	15400
ドラゴンスピリット	38000	30400
ドラゴンバスター	42000	33600
ドラゴンセイバー	48000	14400
[illegible]	12000	4800
ドルアーガの塔	45000	38200
ナイツオブザラウンド	18000	10000
ニューマンアスレチック	22000	11000
熱血高校ドッジボール	4000	1200
ネビュラスレイ	激安	高額
バース	25000	高額
バーニングライバル	28000	14000
ハイパーデュエル	35000	14000
爆突機銃艇	28000	18200
バツグン	45000	33700
ハットトリックヒーロー9[illegible]	激安	20400
パニッシャー	42000	31500
バブルボブル	30000	22500
パラデューク	28000	21000
パロディウスだ!	18000	13500
ファイナルファイト	14000	8400
ファイナルスターフォース	16000	10000
ファイネストアワー	58000	23200
ファンタジーゾーン	15000	10000
フェリオス	62000	43400
富士山バスター	8000	3200
ぶたさん	32000	22400
ぷよぷよ	68000	57800
ブラックドラゴン	18000	12600
ボスコニアン	38000	30400
マーベルランド	48000	21600
魔界村	15000	10500
マジックソード	35000	14000
マジンガーZ	45000	27000
マッスルボマー	38000	25000
魔法大作戦	32000	17600
ミスティックウォーリャーズ	18000	10000
未来忍者	48000	19200
メジャータイトル2	35000	14000
メタモルフィックフォース	28000	14000
メタルブラック	40000	30000
USネイビー	38000	19000
雷電 II(ライデン2)	78000	39000
雷電(ライデン)	22000	14300
雷電DX	85000	高額
ライフフォース	28000	22400
リブルラブル	58000	38000
レイフォース	68000	54400
ロストワールド(P)	148000	高額
ワルキューレの伝説	68000	54400
ワンダーモモ	78000	高額
ワンダー3	38000	19000
MV-1F(ネオジオ)	35000	21000
シグマAV3000	21800	18000
シグマ6000ターボ	9800	8000
ベガ9000DX	39800	32000
バナカスタム	27800	22000
バナツイン	31800	26000
コンボAV	21800	16000
MVSカセット各種	1000より	×

新品・各種コントロールBOXも扱っています
税別価格

買取・交換の申込方法(注意事項)

1 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3 こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7. 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります。)



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1
エマーソン 年中無休 通販部係
☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書 ゲーメスト 9/30号

氏名	(フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
住所	〒 (フリガナ)			電話番号	ー ー	

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。 基盤高価買入。 基盤の修理もＯＫ！

アイレム
R-TYPE 8K
〃 レオ 18K
ギャロップ 5K
ドラゴンブリード 6K
エアデュエル 6K
イメージファイト 6K
剣豪 10K
ガンホーキ 10K
ガンフォース 10K
ビジランテ 8K
大工の源さん 5K
サンダーブラスター 18K
ヘッドオン 非売品 38K

ＳＮＫ
サスケVSコマンドー 48K
ジョイフルロード 28K
スカイソルジャー 8K
ギャングウォーズ 10K
ネオジオMV-1 基盤 特価
MV-1FZ(新品) 48K
業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット‥各4K
ベースタ プロ・キングオブモンスター・バーニングファイト‥各3K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各2K
サムライスピリット 8K
ガロウ スペシャル 5K

カプコン
ドカベン 5K
ハテナの大冒険・魔獣の野望・クイズ三国誌 ……… 各3K
ハルガス 8K
1942・ サイドアーム 各8K
1943 12K
マッドギア 8K
魔界村 20K
ソンソン 12K
SF-1 18K
SF Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 8K
〃 ターボ 15K
スーパーストⅡ 特価
スーパーストⅡ X 特価
キングオブドラゴンズ 28K
キャプテンコマンド 28K
ナイツオブザラウンド 25K
USネイビー 28K
天地を食らう 45K
虎への道 15K
マジックソード 35K
ファイナルファイト 18K
エイリアン、プレデター 特価
ヴァンパイア 特価

コナミ (ハーネス付)
グラディウス -12V↑25K
グラディウスⅡ 25K
グラディウスⅢ 20K
ストラテージX 25K

バンクショット 5K
ブーヤン 18K
ザ・ハスラー 8K
A-JAX 25K
パロディウスだ 15K
スーパー亀忍者 8K
サラマンダ 25K
出たな ツインビー 15K
ビットファイター 10K
ザ シンプソン 18K
イーアールカンフー 15K
少林寺への道 3K
マンハッタン24分署 7K
ロードファイター 5K
タイムパイロット(c) 5K
ツタンカーム 35K
ローラーゲームス 5K
ファイナライザー 8K
ゴルフィンググレイツS付 25K
クライムファイター 12K
マーシャルチャンピオン 28K
スクランブル 25K
メインスタジアム 10K

ジャレコ
P-47 10K
銀河任侠伝 25K
エクセライザー 10K
マカイ伝説 8K
ソルダム 8K
プラスアルファ 18K
サイバトラー 12K

セガ
時の戦士 28K
ファンタジーゾーン 10K
タイムスキャナー16B 12K
カルテット 2 16A 20K
テトリス16B 5K
ゴールデンアックス 8K
獣王記・オーライル 各8K
レッスルウォー 5K
フラッシュポイント・琉球 各3K
シャドーダンサー 10K
クラッチヒッター 10K
D, D, クルー 10K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 20K
スクランブルスピリット〃 15K
めくるめくストーリー 〃 3K
ペンゴ (24K他専用↑) 10K
ザクソン 純正 35K
ダークエッジ(S32) 35K
アラビアンファイト 〃 38K
ごんべぇのアイムソーリー 48K
テディボーイブルース 58K

タイトー
スペースインベーダー 65K
クイックス 純正 38K
ジャングルキング 45K
アルペンスキー 55K
奇々怪界 7K
メイズオブフロット 5K
ガルメデス 5K
歌舞伎Z 15K
ニュージランドストーリ 10K
大旋風(海外ROM付) 5K
地獄めぐり 5K
カダッシュ(海外ROM付) 10K
ワードナーの森 3K
ドクタートッペル探検隊 6K
ハレーズコメット 10K
ペンペロペー 18K
アルカノイド センサー付 5K
リベンジーofドウ 〃 8K

ファイティングホーク 5K
中華大仙 5K
功里金団 6K
クライムシティ 8K
ヒットジアイス 8K
特殊部隊 UAG(海外) 12K
エレベーターアクション 8K
ヘビーユニット 3K
マスターオブウエポン 10K
バイオレンスファイト 12K
スノーブラザーズ 8K
チャンピオンレスラー 3K
飛翔鮫(F. SHARK) 5K
陸海空 8K
インセクターX 5K
ホラーストーリー 10K
パニックロード 8K
究極タイガー 10K
スラップファイト 10K
サイレントドラゴン 12K
F2マザー 18K(大基板)
〃 〃 15K(小基板)
F2-SUB
ガンフロンティア (20K)
クレヨンしんちゃん (8K)
ダイノレクス. デットコネクション
人生劇場. キャメルトライ‐各5K
ルナーク. メガブラスト・麻雀クエスト. MJ-12. 忍者KIDSドリフトアウト. …各3K
クイズHQ. ドンドコドン. ゆうゆのクイズ. クイズ植物帳 …各2K
クイズクエスト. 地球防衛軍. ファイナルブロー. 栄光の甲子園. トキメキチャート …各1K

TOA PLAN
フィグゼイト 10K
V-5(新品)海外ロム付 18K
アウトゾーン 12K
ゼロウィング 10K
ヴィマナ 12K
ゴークス センサー付 8K

テコ
ロボコップ 5K
アクトフェンサー 5K
ダークシール 15K
〃 〃 2 18K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー12K
ファイターズヒストリー 8K
S R D 5K
ハルダーダッシュ 5K
カルノフ 10K
空手道・ジェネシス 各5K
リバレーション 6K
デスブレイド 12K
クルードバスター 12K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 15K

テクノス
西遊降魔録 3K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 2 4K
〃 〃 3 3K
コンバットライブス 2K
エキサイティングアワー 2K
WWFスーパースターズ 2K
WWFレッスルフェスト 4K
ドッチボール 3K

テクモ
ハチャメチャファイター 12K
サンダードラゴン雷龍 8K
ワールドカップ 90 5K
タンクバスターズ 5K
ボンジャック 12K
ボンジャックツイン 25K
サンドスコーピオン 8K
アルゴスの戦士 18K
ピンボールアクション 5K
リードアングル 10K
ブラッドブラザーズ 10K
ファイナルスターフォース 18K
サボテンボンバー 18K

ナムコ
ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 35K
妖怪道中記 25K
ワールドコート 20K
ワースタ各種 (PCB付)各5K
タンクフォース (〃) 8K
ワルキューレ伝説 88K
ドラゴンセイバー 40K
スーパーワースタ 93 25K
マーベルランド 65K
ラリーX 58K
ギャラクシアン 15K
パックマン 15K
ボスコニアン 58K
コズモギャングザパズル 8K
ナックルヘッズ 18K
魔Q大冒険 5K
エクスバニア 12K
エメラルディア 10K
リブルラブル 88K

ニチブツ
妖魔忍法帳 5K
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
マグマックス 5K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー 2K
五目ならべ(連珠) 5K

ＵＰＬ
忍者くん 8K
オメガファイター 5K
タスクフォースハリア 8K
ムスタング 10K
アトミックロボキット 3K
ミュータントナイト 35K
アクロバットミッション 10K
バンダイク 10K
ブラックハート 12K

その他
ミスターDOVSユニコーン20K
ヨットマン 58K
ジンジンジップ 10K
パイプドリーム 5K
F-1グランプリ Ⅱ 8K
クラッシュローラー 15K
スカイスマッシャー 5K
ポラックス・レゾン 各5K
仮面ライダーバトルレーサー12K
SDガンダム 5K
SDガンダムネオバトリング10K
〃 三国志レインボー～10K
機動戦士ガンダム 10K
ファイアーハード 純正 88K
ドンキーコング 純正 78K
マリオブラザーズ 18K
ブラックホール 25K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6Ｋ
アイドル麻雀放送局 3K
〃 ファンクラブ 4K
禁じられた遊び・刺客 各5K
キャンパスハンティング 3K
個人教授・麻雀フライデー 各2K
ズームイン・大霊界 各3K
麻雀革命・放浪記 掟 3K
カメラ小僧・放浪記 外伝 各3K
雀舞 ・ねるとん牌騎団 各4K
麻雀学園・ 麻雀大予言 各5K
トリプルウォーズ 8K
トリプルウォーズ 2 10K
コミック劇場 12K
七次元の妖精 5K
グッとE雀 5K
クラブ 90' 12K
危機一髪真由美ちゃん 3K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) 38K※
ダライアス Ⅱ(3〃) 30K◎
アフターバーナー 58K◎
アフターバーナー Ⅱ 48K◎
ギャラクシーフォースⅡ 78K◎
サンダーブレード 38K◎
スーパーモナコGP 38K◎
アクアジャック 18K◎
W. G. P. 18K◎
ウェック ルマン 28K◎
ターボアウトラン 48K◎
A. B. コップ 38K◎
スーパーハングオン 48K◎
パワードリフト 88K◎

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付
COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。
コイン部分から遊べます。

ダライアスⅡ(2画面) 28K◎—ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)
◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇
御 ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
注 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
意 ※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い（頭金なし）始めました
基盤はもちろん、コンボＡＶもローンで購入できます。
３～３６回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。１万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※ＣＯＭＢＯ ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

ＣＯＭＢＯ ＡＶを御買上の方に、ＰＣＢ＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス （ＰＣＢの種類は指定できません）

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。８０円切手２枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を！
ＥＹＥ－ＮＥＴ ＦＡＸサービス開始 オールド基盤. 珍品基盤. 少数基盤. 格安情報. ｅｔｃ. リアルタイムに提供。（毎週 月・金 正午発行）

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

EYE-NET情報FAX
●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-31-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155㎜)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド＆ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました。

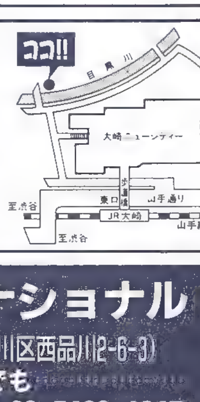
満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
● Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……¥30,000
● Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
● VRタイプ(上記両方対応)……¥33,000



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい

〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00～PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)



新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格 ¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

株キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

＜買取基盤例＞

- リターンオブイシター
- ドルアーガの 塔
- モトス
- ギャプラス
- バックランド
- フォゾン
- ワンダーモモ
- パックマン
- ドラゴンスピリッツ
- リブルラブル
- ドラゴンバスター
- メトロクロス
- ガンフロンティアサブ
- ブリルラサブ
- タイムトンネルット
- 三輪さんちゃん
- ゴンベーのアイムソーリー
- 悪魔城ドラキュラ
- ロストワールド
- キング&バルーン
- トランキライザーガン
- MVS－ハードキット

その他のタイトルも買い取りますのでお気軽にご相談下さい。

＜あ行＞

アラビアン	26千
R-TYPE 2	20千
アルゴスの 戦士	22千
アルペン スキー	28千
アンダーカバーコップ	25千
イーアルカンフー	18千
イエローキャブ	30千
1943	12千
1942	8千
F A	23千
ウォリアーブレード	38千
エイリアンvsプレデーター	1??千
エドワードランディー	45千
ASO	25千
エレベーターアクション	10千
黄金の 城	28千
オーダイン	58千
おいしいパズルはいりませんか	12千

＜か行＞

空手道 Hつき	12千
歌舞伎 Z	18
機動戦士ガンダム	6
ギャプラス	28千
銀河任峡伝	25千
キング オブドラゴン	22千
ギャルズパニック	25千
グレードソードマン	28千
空牙	12千
グロブダー	53千
原始島	25千
コスモ ギャングザ ビデオ	35千
ゴールデンアックス	13千
ユラムス	20千
コットン	16千

＜さ行＞

サラマンダ	28千
サーカスチャーリー	20千
スティンガー	38千
ジェミニウイング	10千
シンドバットミステリー	30千
スーパーストII ROMボード	20千
スーパーストIIX	1??千
スプラッターハウス	35千
スクランブルエッグ	25千
スパルタンX	20千
セイブカップ サッカー	20千
青春スキャンダル	25千
ゼビウス	23千
ゼロウィング	12千
ソンソン	15千
ソニックウイングス	25千

＜た行＞

タッパー	68千
タントアール	25千
達人王	20千
タイムパイロット	18千
チェルノブ	36千
ツタンカーム c	22千
でたな! ツインビー	16千
テラクレスタ	10千
ドラゴンセーバー	38千
ドリームショッパー	15千
トイポップ	88千
ドラゴンスピリット	36千
ドラゴンボール Z	58千

＜な行＞

忍者君 2	20千
ネビュラスレイ	55千
ノバ 2001	20千

＜は行＞

パロディウスだ !	18千
ハニーマウス	18千
ハイパーオリンピック	18千
ハチャメチャファイター	13千
ハットトリックヒーロー	35千
バルガス	12千
ひげ丸	25千
ファンタジーゾーン	18千
ファイティングファンタジー	15千
ファイターズヒストリー	10千
ファンタズム	15千
フェリオス	68千
フック	33千
フーピー	18千
ブラックドラゴン	28千
ブラックハート	12千
ぶたさん	58千
富士山バスター	18千
ぷよぷよ	95千
ペンギン君ウォーズ	22千
ペンゴ c	12千
ポップフレイマー	40千
ボナンザブラザーズ	10千
ボンジャック	18千
ボンジャックツイン	28千
バグマン	38千
フロッグ	15千

＜ま行＞

魔界村	23千
マーベルランド	40千
マッピー	38千
メルヘンメイズ	38千
メタルブラック	43千
Mr Do!	15千
vs ユニコーン	18千
ムスタング	8千
迷宮島	5千
モンスターランド	13千
メジャータイトル	23千
迷宮ハンターG	20千

＜ら行＞

ラストミッション	28千
ライデン	28千
ラッシュ&クラッシュ	15千
リターンオブインベーダー	20千
レディーバグ	38千
ロンパーズ	36千
ロープマン	15千

＜わ行＞

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90(PCB)	8千

＜業務用ネオジオ＞

MVSハードキット	¥48000より
ファイアースープレックス	2千
餓狼伝説2	3千
ワールドヒーローズ2	3千
サムライスピリッツ	10千
ワールトヒーローJET	35千
餓狼伝説スペシャル	13千
龍虎の拳2	25千
ニンジャコマンド	10千
ラギ	12千
ラストリゾート	10千

＜3000円均一＞

- アルカノイド リベンジofドゥ
- ウルトラマン タイガーヘリ
- チャンピオンベースボール
- ダブルドラゴン
- WWF スーパースターズ
- レッスルフェスト
- リングの王者
- トライアウト
- R タイプ c
- ギングウォーズ

＜麻雀、クイズ＞

スーパーリアル P-3	35千
スーパー丸禁版	45千
レモン エンジェル	25千
ウルトラマルヒ 麻雀	12千
麻雀クエスト	30千
麻雀大予言	8千
麻雀学園 1or2	10千
麻雀遊戯	8千
麻雀刺客	10千
麻雀クリニック	10千
麻雀 イフ	6千
トリプルウェーズ	12千
ギャルの告白	6千
7 次元の 妖精	10千
キャンバスハンティング	8千
レディーハンター	8千
ねるとん牌鯨団	8千
花のもむこ組	10千

ストII入門得々セット

今、パナツインを買うとストII(ハーネス付き)でなんと！¥45,000。(基板の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい)

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送

現金書留も受け付けております

※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで！

●操作方法● 24時間OK！

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

- 東京地区 03-3940-6000
- 名古屋地区 052-453-6000
- 大阪地区 06-455-6000
- 福岡地区 092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号 850000と#

(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号 (市外局番-○○○○と#)

(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す

(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN MODEL; MP-92

新価格 ¥38,000

PANA Custom(TM)

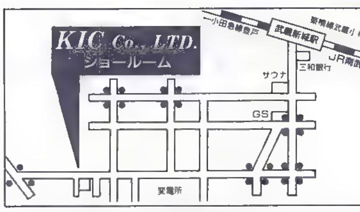
¥34,000

共通オプション

- ●ストII対応ハーネス…… ¥3,000
- ●麻雀ハーネス…… ¥3,000
- ●VHFユニット…… ¥3,000
- ●RGBケーブル…… ¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- ●スーパーファミコン用…… ¥8,000
- ●PCエンジン用(6ボタン対応)…… ¥8,000
- ●ネオジオ用(発売間近)…… ¥8,000
- ●メガドライブ用…… ¥3,000
- ●MSX用…… ¥3,000
- ●連射基板…… ¥3,000



営業時間

AM10:00〜PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス

〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!

KIC CO., LTD. ㈱ケイアイシー

〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘

TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597

振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412㈱ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

パソコン買取り界の老舗アイ・ツーが送る

高額買取りNo.1 あなたのパソコン ハード&ソフト

¥10000

アイ・ツーご購入システム

1. まずお電話にて、在庫を確認して下さい。
2. ご希望の商品がございましたら、お申し込み下さい。
3. お支払い方法は……。

- 全国代金着払い配達
  お申し込みは電話1本/商品お届け時のお支払いでOK/
  ※18歳未満の方は、保護者の方がお申し込み下さい。
  ※別途実費送料、手数料が必要です。
- お近くの銀行よりお振り込み、又は郵便局より現金書留払い。
  ご送金前に必ず在庫の確認と商品代金、送料、消費税の合計金額の確認をお願いします。お申し込み頂いたお店で、お名前、お届け先、お電話番号をご連絡下さい。ご送金先をご案内いたします。

ご注意

※この広告の価格は、各店の在庫限定となっておりますので、必ずお電話で在庫の確認をお願いします。事前にご確認なくご送金された場合は、送金手数料お客様負担にて、ご返金させて頂きます。

※この広告の商品は、すべて中古品です。商品によっては、箱や説明書が多少汚損されているものもありますので、あらかじめご了承下さい。なお、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご注意下さい。

※在庫限りの特別価格となっておりますので、万一品切れの場合はご容赦下さい。

アイ・ツー買取りシステム

この買取り価格表は8月10日現在のものです。買取価格は、商品の状態や市場相場等により変動しますので、TELにて御確認ください。又表以外の商品も高額にて買取りします。(大阪・東京買取りセンターの買取り価格は違う場合がありますので、確認された方に発送してください。)

宅急便・郵便小包で下記各買取りセンターへお送り下さい。(所要日数2〜3日)お近くの方は身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。

荷物が到着次第査定し買取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1〜2日)

ハガキをご返送下さい。買取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買取り金額をご了解いただけない場合はお荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます。)

ご指定の口座へお振込みします。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。

※ハガキの到着順にお振り込手続きいたしますのでお早めにご返送下さい。

※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。

注意
- 商品の状態(汚れ・破損等)がひどい物は買取りできない事がありますので、お気を付け下さい。
- 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。

スーパーファミコン

	買い取り金額
アップルシード	高額買取中
いただきストーリー2	¥ 3,500
イーハトーウォ物語	¥ 3,400
伊藤六段の将棋道場	¥ 3,800
F15スーパー ストライクイーグル	¥ 3,200
ウルティマ外伝 黒騎士の陰謀	¥ 3,000
SDガンダムGX	¥ 6,000
SD機動戦士ガンダム2	¥ 3,600
オセロワールド	¥ 3,500
押忍/空手部	高額買取中
弟切草	¥ 4,500
がんばれゴエモン2 奇天列将軍	¥ 2,000
ガイアセイバーヒーロー最大の作戦	¥ 2,000
仮面ライダー 〜恐怖復活のショッカー軍団〜	¥ 4,000
餓狼伝説SPECIAL	高額買取中
奇々怪界 月夜草子	¥ 2,500
鬼神降臨伝 ONI	高額買取中
剣聖伝説YAIBA	¥ 4,200
ゴーストスイーパー 美神除霊師はナイスバディー	¥ 4,500
鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	¥ 4,000
サイバーナイトII 地球帝国の野望	高額買取中
サムライスピリッツ	高額買取中
サラブレッドブリーダーII	¥ 4,000
ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ	¥ 3,000
ジュラシックパーク	高額買取中
Jリーグエキサイトステージ'94	¥ 3,800
G2ジェノサイド	高額買取中
実況パワフルプロ野球'94	¥ 3,500
実戦/パチプロ必勝法	¥ 2,200
新日本プロレスバトルフィールドin闘強導夢	高額買取中
S UNO(ウノ)	¥ 3,800
S ぷよぷよ	¥ 3,800
S ゲームボーイ	¥ 3,000
S テトリス2+Bombliss限定版	¥ 3,000
S ドッグファイト	¥ 4,000
S ドラッケン	高額買取中
S パワーリーグ2	高額買取中
S ファイナルマッチテニス	高額買取中
S ファミスタ3	¥ 3,500
S ファミリーテニス	¥ 3,800
S フォーメションサッカー'94	¥ 4,500
S ブラックバス	¥ 4,000
S ボンバーマン2	¥ 4,000
S マリオコレクション	¥ 3,500
S 究極ハリキリスタジアム2	高額買取中
S 三国志	高額買取中
S 人生ゲーム	¥ 4,500
S 将棋2	¥ 4,000
S 忍者くん	高額買取中
S 桃太郎電鉄2	¥ 4,000
S ストリートファイターII	¥ 5,000
スパークスター	高額買取中
スラムダンク	¥ 3,800
スレイヤー	¥ 5,500
ゼロヨンチャンプRR	¥ 5,500
ソードワールドSPC2	¥ 4,500
全日本プロレス ファイトだポン/	¥ 2,800
総合格闘技アストラルバウト2	¥ 3,000
装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード	¥ 4,500
ダービースタリオンII	¥ 3,800
対局囲碁ゴライアス	¥ 5,000
超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	¥ 3,200
土屋圭一の首都高バトル'94	¥ 5,800
テトリスフラッシュ	高額買取中
デビルズコース	¥ 4,000
天使の詩 白き翼の祈り	高額買取中
トップマネジメントII	¥ 5,500
トルネコの大冒険	¥ 3,200
ナイツオブザスカイ	高額買取中
哭きの竜	¥ 4,000
信長の野望・覇王伝	¥ 4,000
パチ夫くんSPECIAL2	¥ 3,500
パチスロ物語 ユニバーサルスペシャル	高額買取中
ハットトリックヒーロー2	高額買取中
ハロー/パックマン	高額買取中
早指し 二段森田将棋	¥ 7,000
遥かなるオーガスタ2 マスターズ	¥ 4,500
必勝スリーセブンファイターII	高額買取中
FIFAインターナショナルサッカー	¥ 4,500
ファイプロ女子オールスタードリームスラム	¥ 5,000
ファイナル ファンタジーIV	¥ 2,200
ファイナル ファンタジーV	¥ 1,800
ファイナル ファンタジーVI	¥ 4,000
ブランディシュ	¥ 4,200
プロ麻雀 極II	高額買取中
ポップルメイル	¥ 2,000
本格麻雀 徹萬	¥ 4,000
MOTHER2 ギーグの逆襲	高額買取中
美少女戦士セーラームーンR	¥33,500
美少女戦士セーラームーンS	高額買取中
リブルラブル	高額買取中
レミングス2	高額買取中
ワールドカップストライカー	¥44,200
ワールドカップU.S.A'94	高額買取中
ワールドヒーローズ2	¥44,200
横綱物語	高額買取中

PC-エンジン

	買い取り金額
アドヴァンストV.G.	¥ 4,000
アルシャーク	高額買取中
イース I・II	¥ 2,200
A列車で行こうIII	¥ 2,600
オルゴール	¥ 3,000
餓狼伝説スペシャル	高額買取中
機動警察パトレイバー グリフォン編	¥ 2,000
ゴーストスイーパー美神	高額買取中
3×3EYES	¥ 3,500
スーパーリアル麻雀PI&PIIカスタム	高額買取中
スーパーリアル麻雀PIVカスタム	¥ 2,800
ゼロヨンチャンプ2	¥ 2,000
卒業	¥ 3,000
誕生 〜デビュー〜	高額買取中
超兄貴	¥ 2,000
超時空要塞マクロス2036	¥ 2,500
ときめきメモリアル	¥ 3,500
ドラゴンハーフ	高額買取中
ドラゴンボールZ偉大なる孫悟空伝説	高額買取中
ドラゴンナイト3	¥ 3,500
ネオネクタリス	¥ 3,500
美少女戦士セーラームーン	高額買取中
秘密の花園	¥ 3,200
ぷよぷよCD	¥ 2,500
ブランディシュ	高額買取中
ブレイCD サーク外伝	¥ 2,500
ぱっぷるメイル	高額買取中
麻雀学園(ビデオ付き)	¥ 4,500
女神天国	高額買取中
闇の血族 遥かなる記憶	¥ 3,000
ラングリッサー光輝の末えい	¥ 2,500
ワールドヒーロー2	¥ 2,800

メガドライブ

	買い取り金額
アウトランナーズ	¥ 2,800
アラジン	¥ 2,000
V.R.(バーチャルレーシング)	¥ 3,000
エアーマネジメントII航空王をめざせ	¥ 5,000
エコー・ザ・ドルフィン2	高額買取中
片山まさゆきの麻雀道場	¥ 3,000
鋼鉄帝国	¥ 2,000
三国志III	¥ 2,500
Jリーグプロストライカー2	¥ 3,500
雀皇登龍門	¥ 3,000
新創世紀ラグナセンティ	¥ 2,500
スーパーファンタジーゾーン	¥ 2,500
スーパーストリートファイターII	¥ 3,800
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	¥ 2,000
ダイナマイトヘッディ	高額買取中
デビルズコース	¥ 3,000
提督の決断	¥ 4,500
ドラゴンボールZ武勇烈伝	¥ 2,500
信長の野望 覇王伝	¥ 4,000
VAMPIRE KILLER	¥ 3,000
遥かなるオーガスタ	¥ 3,000
パノラマコットン	高額買取中
ペア・ナックルIII	¥ 2,200
モンスターワールドIV	¥ 2,500
ラングリッサーII	高額買取中

MEGA-CD

	買い取り金額
AYA	¥ 2,800
アイオブザビホルダー	¥ 2,000
ウイニングポスト	¥ 2,500
うる星やつら	¥ 3,000
オルゴール	¥ 3,000
仮面ライダーZO	¥ 2,800
雀豪ワールドカップ	¥ 2,500
シャイニングフォースCD	¥ 3,000
シルフィード	¥ 3,000
ヘブンリーシンフォニー	¥ 3,000
ナイトストライカー	¥ 2,500
信長の野望 覇王伝	¥ 4,000
アイクロコズム	¥ 2,000
モータルコンバット 完全版	高額買取中
リーサルエンフォーサーズ	¥ 3,300
レベルアサルト	高額買取中
ロードス島戦記 〜英雄戦争〜	¥ 3,000

NEO-GEO

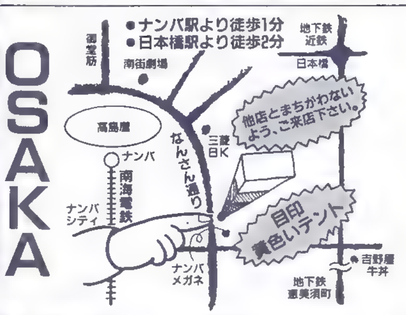
	買い取り金額
あしたのジョー伝説	¥ 4,000
アンドロデュノス	¥ 7,000
キングオブザモンスターズ2	¥ 3,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	¥ 8,000
クロスソード	¥ 3,000
サッカーブロール	¥ 5,000
サムライスピリッツ	¥ 6,000
スーパーバレー'94	高額買取中
戦国伝承2	¥ 5,000
トップハンター	¥10,000
得点王	¥ 6,000
得点王2	¥ 9,000
ニンジャコマンドー	¥ 9,000
ビューポイント	¥12,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥10,000
フライングパワーディスク	¥ 9,000
ベースボールスターズPRO2	¥ 6,500
ミラクルアドベンチャー	¥ 8,000
ラストリゾート	¥11,000
ワールドヒーローズ2 JET	¥11,000

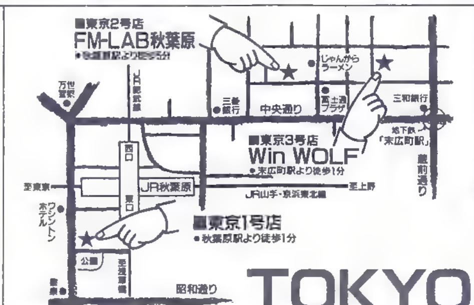
3DO

	買い取り金額
ウルトラマンパワード	¥ 2,800
クラッシュアンバーン	¥ 3,200
ザ・アートウォーズ 娯楽の殿堂	¥ 4,000
ステラ7	¥ 2,800
チキチキマシン猛レース	¥ 3,000
寺沢武一の武TAKERU	¥ 3,500
鉄人	¥ 3,000
トータルエクリプス	¥ 3,200
ドクターハウザー	¥ 3,200
ドラゴンズレア	¥ 3,500
呪われた館	¥ 3,400
ファイアーボール	¥ 3,200
ペブルビーチの波濤	¥ 3,000
山村美紗サスペンス京都鞍馬山荘殺人事件	¥ 4,000
ライフステージ	¥ 2,500

中古アミューズメント ハード買取

スーパーファミコン	¥10,000
PC-エンジンDUO-R	¥11,000
メガCD2	¥12,500
メガドライブ2	¥ 5,000
レーザーアクティブ	¥35,000
NEO-GEO	¥ 9,000





大阪近郊の方は……
〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
お求めは……06-632-0012
買い取りは…06-647-1412

東京近郊の方は……
1号店 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
お求めは……03-3254-1214
買い取りは…03-3258-3539
3号店 〒101 東京都千代田区外神田3-8-17
お求めは……03-3254-1215
買い取りは…03-3258-1198

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

欲しい基板が君の予算で揃っています

★アイレム

メジャータイトル2 …… 35,000
パーフェクトソルジャー … 28,000
Rタイプレオ …… 16,000
ガンフォース …… 10,000
Rタイプ …… 8,000
イメージファイト …… 6,000
迷宮島 …… 6,000
ギャロップ …… 6,000
大工の源さん …… 5,000
ビジランテ …… 3,000

★カプコン

バニッシャー …… 45,000
戦場の狼2 …… 40,000
チキチキボーイズ …… 35,000
ギャデラック …… 35,000
天地を喰らう2 …… 32,000
バース …… 26,000
キングオブドラゴン …… 26,000
ファイナルファイト …… 12,000
虎への道 …… 12,000
ストリートF2ダッシュ …… 8,000
ラストデュエル …… 8,000
ストリートF2 …… 6,000
F1ドリーム …… 5,000
クイズ殿様の野望 …… 2,000
クイズ三国志 …… 2,000

★コナミ

エイリアンズ …… 28,000
マーシャルチャンピオン … 25,000
アステリクス …… 25,000
M. I. A. …… 25,000
X MEN …… 22,000
サンダークロス2 …… 20,000
出たなツインビー …… 14,000
サーカスチャーリー …… 10,000
ピットファイター …… 8,000
パンクショット …… 6,000
クイズ学問のススメ …… 5,000
リングの王者 …… 3,000

★セガ

ゴールデンアックス2 …… 45,000
ぽとぽと …… 30,000
ソニックヘッジホック(P付) …… 35,000
クラックダウン …… 18,000
コラムス …… 15,000
ダイナミックCC(P付) …… 10,000
クラッチヒッター …… 8,000
モンスターレア …… 8,000
オーライル …… 8,000
琉球 …… 5,000
MVP …… 5,000
フラッシュポイント …… 5,000
クイズ宿題を忘れました … 5,000
クイズめくるめくストーリー …… 2,000

★タイトー

ダイノレクス …… 20,000
バブルボブル …… 20,000
サンダーフォックス …… 20,000
龍神 …… 18,000
サイレントドラゴン …… 18,000
トップランキングスター … 16,000
MJ−12 …… 16,000
ニンジャキッズ …… 16,000
ルナーク …… 16,000
クイズクエスト …… 16,000
クイズ人生劇場 …… 16,000
ガルメデス …… 12,000
スカイスマッシャー …… 12,000
ハレーズコメット …… 12,000
ラスタンサーガ2 …… 12,000
アースジョーカー …… 10,000
ニュージーランドストーリー …… 10,000
スラップファイト …… 8,000
ホラーストーリー …… 6,000
クリキントン …… 5,000
地獄めぐり …… 5,000
ファイティングホーク …… 5,000
チャンピオンレスラー …… 3,000
火激 …… 3,000
ゴーフォーザゴールド …… 3,000

★テクノス

ダブルドラゴン …… 3,000
レッスルフェスト …… 3,000
スーパースターズ …… 3,000
ドッジボール …… 2,000
ビーチバレー …… 2,000
西遊降魔録 …… 2,000

★テクモ

雷電 …… 25,000
ファイナルスターフォース …… 20,000
スーパーハイインパクト …… 14,000
スーパーピンボール …… 12,000
ワイルドファング …… 12,000
ハチャメチャファイター …… 12,000
サンドスコーピオン …… 10,000
サンダードラゴン …… 10,000
サボテンボンバーズ …… 10,000
リムロッキンバスケット …… 8,000
ジェミニウイング …… 8,000
ワールドカップ90 …… 8,000
クイズココロジー …… 2,000
クイズDANの反乱 …… 2,000

★DECO

グレイトラグタイムショー …… 38,000
ポケットギャルDX …… 24,000
キャプテンアメリカ …… 18,000
ジョー＆マック …… 18,000
サイコニクスオスカー …… 18,000
ワンダープラネット …… 12,000
ファイティングファンタジー …… 12,000
ドラゴンニンジャ …… 12,000
ファイターズヒストリー … 10,000
ファンキージェット …… 10,000
デスブレイド …… 10,000
クルードバスター …… 8,000
ポケットギャル …… 8,000
ダンプルポップ …… 8,000
バルダーダッシュ …… 6,000
スタジアムヒーロー …… 3,000

★ビデオシステム

ソニックウイング …… 15,000
パイプドリーム …… 5,000
F1グランプリ2 …… 6,000
F1グランプリ …… 2,000
スーパーフォーミュラー … 2,000
スーパーバレー …… 2,000

★東亜プラン

ナックルバッシュ …… 18,000
ドキューン …… 15,000
フィグゼイト …… 12,000
ヴィマナ …… 12,000
スノーブラザース …… 8,000
ヘルファイヤー …… 6,000

★ナムコ

フェリオス …… 65,000
ドラゴンセイバー …… 35,000
スーパーワールドコート … 30,000
パックマニア …… 25,000
ナックルヘッズ …… 25,000
スーパーワースタ93 …… 25,000
グレートスラッガー …… 20,000
ゼビウス …… 18,000
エクスバニア …… 10,000
クイズ島 …… 8,000
コズモギャングパズル …… 8,000
ランパート …… 8,000

★その他

燃えよゴンタ …… 35,000
豪血寺一族 …… 25,000
ギャルズパニック …… 25,000
マジカルエラーを探せ …… 25,000
ノストラダムス …… 24,000
チャタンヤラクーシャンク …… 20,000
プレイガール2 …… 20,000
とりで …… 18,000
JuJu伝説 …… 12,000
富士山バスター …… 10,000
マジカルクリスタル …… 10,000
ソルダム …… 10,000
伊賀忍術伝 …… 10,000
フーピー …… 8,000
おいしいパズル …… 8,000
スカッシュ …… 8,000
スーパーパン …… 8,000
ポンピングワールド …… 6,000
グランドクロス …… 6,000
プレイゾン …… 6,000
バルーンブラザース …… 5,000
究極のストライカー …… 5,000

★ネオジオ（業務用）

得点王 …… 15,000
ASO2 …… 7,000
ラストリゾート …… 7,000
マジシャンロード …… 5,000
ライディングヒーロー …… 5,000
フットボールフレンジー … 5,000
スラッシュラリー …… 5,000
ベースボールスター2 …… 5,000
戦国伝承2 …… 5,000

※その他各種¥2,000〜有ります。

★麻雀

セーラーウォーズ …… 35,000
ファイナルロマンス …… 30,000
わくわくキャッチャー …… 12,000
プリンセスリーグ …… 12,000
麻雀女学園 …… 12,000
パチンコ物語 …… 10,000
麻雀競馬王 …… 10,000
麻雀コミック劇場 …… 10,000
とってもE雀 …… 5,000
麻雀学園2 …… 5,000
麻雀大予言 …… 5,000
アイドル麻雀放送局 …… 5,000
ねるとん牌鯨団 …… 5,000
ギャルの告白 …… 5,000
セカンドラブ …… 5,000
リアル麻雀牌牌 …… 2,000

※上記在庫・価格は7／末現在のものです。

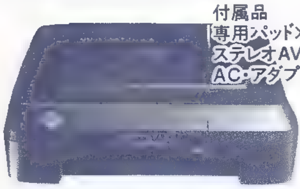
その他、多数在庫あります。
上記価格はすべて消費税込みです。

在庫、価格などはお気軽におたずね下さい

I・ランド
アイ

TEL.0720-84-7501
FAX.0720-83-0527
〒571　大阪府門真市脇田町21-13

NEO·GEO® 通信販売 激安!!



9月9日新発売

同時発売 CD-ROMソフト オール25%OFF

NEO·GEO CD

付属品
専用パッド×2
ステレオAVコード
AC·アダプター

ネオジオCD TEL 特価
定価￥49,800


餓狼伝説スペシャル
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)

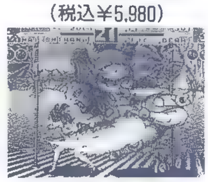

龍虎の拳2
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)


サムライスピリッツ
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)


得点王2
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)


トップハンター
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)


龍虎の拳
定価￥6,800
￥5,100
(税込￥5,250)


餓狼伝説2
定価￥6,800
￥5,100
(税込￥5,250)

定価￥5,800➡￥4,350
税込￥4,480

- ラストリゾート ●餓狼伝説
- キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- フットボールフレンジー
- ベースボールスターズ2

定価￥4,800➡￥3,592
税込￥3,700

- ジョイジョイキッド ●ロボアーミー
- ベースボールスターズ ●ザ・スーパースパイ
- トッププレイヤーズゴルフ ●ASOII
- バーニングファイト ●麻雀狂列伝
- リーグボウリング ●NAM1975
- ミューティション・ネイション
- ゴーストパイロット etc

● PANASONIC 3DO·R·E·A·L 定価￥54,800 ➡ **￥41,100** (税込￥42,330)

● NEC/DUO-R 定価￥39,800 ➡ **￥19,800** (税込￥20,390)

ネオジオ本体 **￥24,400**
定価￥48,800
￥25,100(税込)


50%OFF
30台限り


新製品 25%OFF
ソニックウイングス2
定価￥28,000
￥20,971
(税込￥21,600)


新製品 25%OFF
痛快GANGAN行進曲
定価￥29,800
￥22,350
(税込￥23,000)


50%OFF
ワールドヒーローズ2 JET
定価￥29,800
￥14,900
(税込￥15,300)


68%OFF
龍虎の拳2
定価￥29,800
￥9,515
(税込￥9,800)

先着100枚限り
メモリーカード(新品)
定価￥3,300
￥980
(税込)

在庫大処分・新品オール￥5,800(税込)

- スラッシュラリー ●リーグボウリング ●麻雀狂列伝
- トッププレイヤーズゴルフ ●クイズ大捜査線
- みなさまのおかげさまです ●ジョイジョイキッド
- 2020年スーパーベースボール
- ゴーストパイロット ●フットボールフレンジー

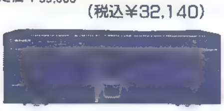
中古販売コーナー(税込)箱説明書付

(中古の価格は変動することがあります)

- 本体…… **￥16,800**
- 龍虎の拳2 **￥7,800**
- ファイターズヒストリーダイナマイト **￥12,800**

パイオニア レーザーアクティブ


● MEGA-LDパック PAC-S1 定価￥39,000 **￥31,200** (税込￥32,140)


● レーザーアクティブ CLD-A100 定価￥89,800 **￥71,650** (税込￥73,800)

チャンス
9月1日～(先着10枚限り)
レーザーアクティブ本体お買上げのお客様にMEGA-LD対応ソフトロケットコースター(定価￥9,800)プレゼント致します。

SFC·MD·PCソフト
25%～30%OFFで予約受付中

支払方法

①代引
(商品代金＋送料800円＋代引手数料400円～)
②現金書留 }商品代金＋送料800円
③銀行振込 }
(一部地域は除く)
②③は入金確認後の出荷です

通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

注
- 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00～21:00迄

定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)

振込み先 ● 第三銀行本陣支店 普通0661198 一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

- 御器所店 ● 名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店 ● 名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店 ● 名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店 ● 名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は
一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日 日曜・祝日	在庫2000枚! とにかくTELだ!	(電話受付時間)	AM9時~PM12時 PM 1時~PM6時	☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~30,000の基板(一例)

マクロスⅠ・Ⅱ	R-TYPE　LEO
ダークシール	アンドロデュノス
機動戦士ガンダム	プリンセスリーグ
ポトポト	学問のススメ
ストリートファイターⅡ	リーグボーリング
テトリス	エメラルディア
燃えよゴン太	グランドクロス(パ付)

¥31,000以上の基板(一例)

天地を喰らう	魔法大作戦
スーパーストリートファイターⅡX	だるま道場
メジャータイトル2	プレミアサッカー
ライトブリンガー	ワールドカップ'94
ツインイーグルⅡ	バイオレントストーム
クイズココロジー2	サンダードラゴン2
エイリアンVSプレデター	ベストバウトボクシング
バツグン	レイフォース
究極戦隊ダダンダーン	ナイトスラッシャーズ
ドラゴンボールZ(VRVS)	海底大戦争
業務用ネオジオ1本用基板	麻雀セーラーウォーズ
パーフェクトソルジャーズ	アイドル雀士スーチーパイ
野球格闘リーグマン	ぷよぷよ
戦国エース	ジオストーム

中古ラバー筐体(25又は26インチ)¥95,000(送料・税別)

●パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
●木製●JAMMA規格
●購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。
●北海道・九州・沖縄の方は、送料の半額を負担していただきます。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

➡ご注文は必ずお電話でお願いします。

●中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行って下さい。

➡割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとさせていただきます。

新品ラバー筐体(25インチモニター)
↓160,000円(送料・税別)



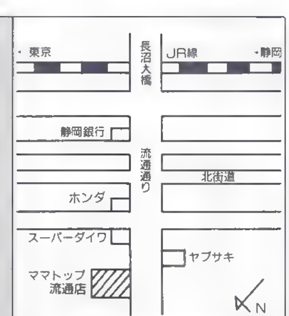
通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8㈱ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 ㈱ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店・真砂店
営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休



コミック注文書

貴店TEL （　　）
FAX （　　）

申込数　　冊

お名前

お電話

「SSディツガー」定価980円　都築和彦　予約　冊

「豪血寺一族①」定価980円　貴城輝　冊

「なちゆらるアニマ」定価980円　滝沢ひろゆき　冊

「出たな!!ツインビー①」定価980円　吉崎観音　冊

「ダークエッジ①」定価980円　なかどくにひこ　冊

「アクアリウム」定価980円　須藤真澄　冊

「アンダーカバーコップス」定価980円　古葉美一　冊

「ワールドヒーローズ2」定価980円　雑君保プ　冊

「コットン」定価980円　水上広樹　冊

月　　日

株式会社　新声社

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38	No.85	No.109
No.44	No.87	No.110
No.47	No.90	No.111
No.48	No.91	No.112
No.49	No.92	No.113
No.50	No.93	No.114
No.51	No.94	No.115
No.52	No.95	No.116
No.53	No.96	No.117
No.54	No.97	No.118
No.55	No.99	No.119
No.56	No.102	No.120
No.57	No.104	No.121
No.64	No.105	No.122
No.77	No.106	No.123
No.81	No.107	No.124
No.84	No.108	No.125

ゲーメスト単行本
ストII 波動拳の謎 定価980円
餓狼伝説の謎 定価980円

●お求めの号に○を

お名前

お電話

雑誌03659
22441

ゲーメスト謎本シリーズ第４弾は『ワールドヒーローズ』だ。君たちが思っている英雄たちの謎を送ってちょ。編集部が全身全霊をもって謎を解明するぞ！イラストも送ってくれると嬉しいな。

締め切り９月30日消印有効

◆GAMEST ◆9月30日号プレゼント◆

◆176ページのゲーメスト９月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：１番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今号の表紙は？あと、次号以降で希望する表紙の図柄は？

Ⓓ：今号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか？

Ⓗ：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

Ⓐファイナルファイト 定価7800円(税込み)

Ⓑ餓狼伝説2 定価6000円(税込み)

Ⓒワールドヒーローズ2 定価6000円(税込み)

Ⓓサムライスピリッツ 定価7000円(税込み)

Ⓔ餓狼伝説2最強バトル 定価6000円(税込み)

Ⓕ餓狼伝説スペシャル 定価7000円(税込み)

Ⓖスーパーストリートファイター II 定価6800円(税込み)

Ⓗ龍虎の拳2 定価6800円(税込み)

Ⓘスーパーストリートファイター II X 定価7000円(税込み)

Ⓙワールドヒーローズ2JET 定価6500円(税込み)

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

申込数 冊

お名前

お電話

「ゲーパロ4コマグランプリ①」 定価580円 冊

「ワールドヒーローズ2 4コマ決定版」 定価580円 冊

「餓狼伝説2 4コマ決定版」 定価580円 冊

「餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版」 定価580円 冊

「サムライスピリッツ 4コマ決定版」 定価580円 冊

「サムライスピリッツ 4コマ決定版②」 定価580円 冊

「龍虎の拳2 4コマ決定版」 定価580円 冊

「餓狼伝説」LEOADVER 定価980円 冊

「龍虎の拳」天獅子悦也・石井ぜんじ 定価980円 冊

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（9月30日号）

(ふりがな) お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

ご希望の賞品名

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ワールドヒーローズの謎
質問内容大募集なのだ！係

(ふりがな) お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

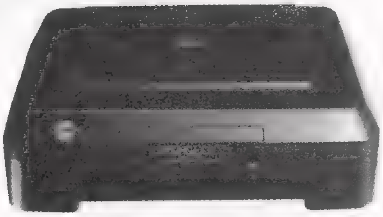
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　）

キリトリ線

Yellow-Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

NEO-GEO CD



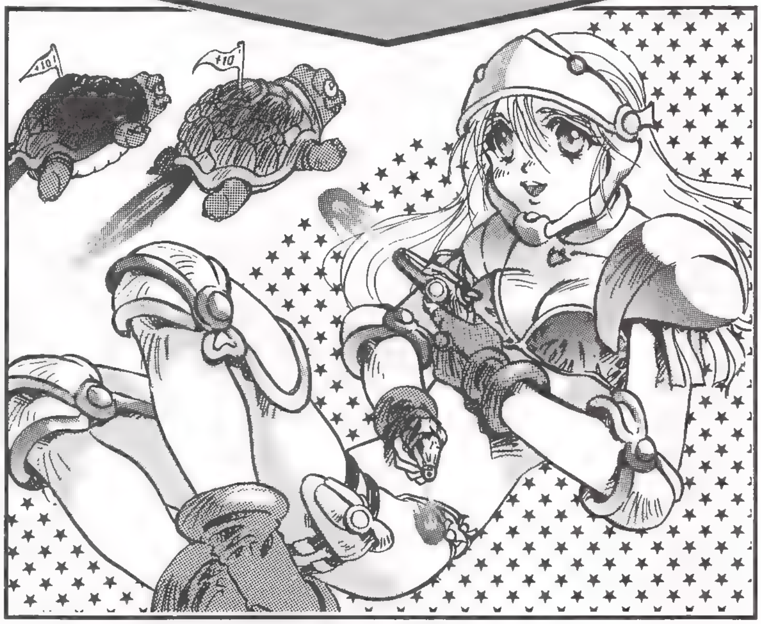
¥49,800 → ¥？

家庭用ネオジオセット新品価格

A	本体+	サムライスピリッツ	=50,000円（税込み）
B	本体+	得点王2	=39,800円（税込み）
C	本体+	餓狼伝説スペシャル	=39,800円（税込み）
D	本体+	ファイヤースープレックス	=39,800円（税込み）
E	本体+	龍虎の拳2	=39,800円（税込み）
F	本体+	ファイターズヒストリーダイナマイト	=52,600円（税込み）
G	本体+	ワールドヒーローズ2JET	=39,800円（税込み）
H	本体+	ソフト1本（問合せ下さい）	=39,800円（税込み）

本体付属品：コントローラー1台・ACアダプター・AVケーブル・保証書
別売りコントローラーは+5800円です。送料は含みません。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中

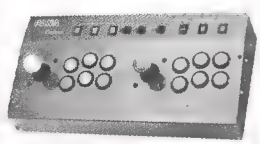


PANA TWIN



新価格で登場！
¥38000

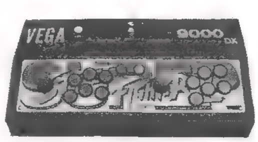
PANA CUSTOM



¥34000

VEGA9000DX

スーパーストII対応

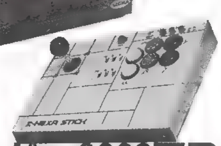


¥53000

シグマAV-3000

¥25000





シグマ6000TB

¥13800

TM-RGBエキスパンダ2 AXIS RGB オートセレクタ(RAS-HD) コンパクトタイプ



※15ピンでは同期のあわなかったRGBの映像がくっきり映ります。
RAS-HD（本体）
¥14500

[家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします！]

特に家庭用ネオジオソフト、スーパーファミコンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。価格は変動します。必ず☎で確認してから送ってください。

[中古基板・家庭用ゲームソフト販売します！]

在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上下記まで請求してください。
御注文方法　在庫確認の上現金書留で御入金くださるか安全便利な代金引換システムを御利用ください。（3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます）コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

イエローバッグ基板情報 FAXサービス利用方法

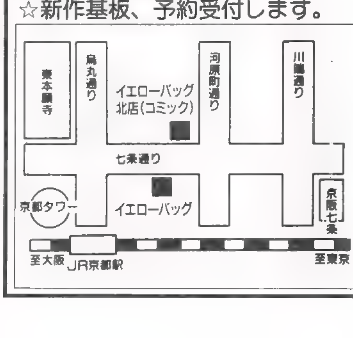
下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押してください」
➡567890#
案内「あなたのFAX番号を市街局番から押して最後に#を押してください」
➡□□□□□□□□□□□#
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
Yellow-Bag
〒600 京都市 下京区 七条河原町 西入南側 KSビル1F
営業時間 12：00～20：00
年中無休　消費税は要りません。
☆新作基板、予約受付します。



ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。
君の部屋は新時代の熱い闘技場(コロシアム)だ!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

アームドF	8,000
アルバレスタ	9,000
アクトフェンサー	9,000
飛鳥&飛鳥	9,000
アースジョーカー	10,000
アルゴスの戦士	15,000
IQブロック	3,000
アテナのハテナ	3,000
アンダーカバーコップス	25,000
R-TYPEⅡ	8,000
R-TYPE・LEO	18,000
アルチメイトテニス	18,000
イスパイアル	15,000
イグジーザス	18,000
1941	40,000
インセクターX	6,000
ヴァンパイア	あべし価格
ヴァンパイア(中古)	べばぶ価格
ヴァンパイア(ソフト)	TEL
ウルトラ闘魂伝説	12,000
ウルトラマンクラブ	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	5,000
エキサイトアワー	5,000
S・A・R(P無)	5,000
Xマルチプライ	12,000
SDガンダム三国志	10,000
SDガンダムネオバトル	10,000
A-JAX	25,000
エアバスター	15,000
エイリアンVSプレデター	悩死価格
エイリアンVSプレデター(ソフト)	TEL
ガルメデス	9,000
カダッシュ	8,000
ガルカ	15,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
カルテット2	25,000
空手道	8,000
ガイアポリス	20,000
海底大戦争	35,000
カブキZ	15,000
ガンネイル	15,000
機動戦士ガンダム	6,000
ギャングウォーズ	6,000
ギャルズパニック	15,000
キャディラックス	35,000
キャプテンシルバー	8,000
キャプテンコマンドー	25,000
キングオブザドラゴンズ	22,000

クラッチヒッター	10,000
功里金団	5,000
グレートソードマン	12,000
クロスブレイズ	20,000
クレヨンしんちゃん	7,000
グレートラグタイムショー	35,000
クイズHQ(サブ)	1,000
原始島	15,000
剣豪	7,000
魂斗羅	7,000
コブラコマンド	5,000
コットン	15,000
コラムス	6,000
豪血寺一族	18,000
ゴールデンアックスⅡ(サブ)	20,000
甲子園(サブ)	1,000
サイレントドラゴン	10,000
最後の忍道	15,000
サイドアーム	9,000
サンダーゾーン	18,000
サラマンダ	25,000
ザ・ディープ	5,000
サンドスコーピオン	7,000
サンダークロスⅡ	18,000
CPシステムⅡマザーのみ	TEL
シークレットエージェント	15,000
ジェミニウイング	10,000
ジョー&マック	12,000
地獄めぐり	4,000
ジャンピングクロス	5,000
JJスコーカーズ	25,000
シティボンバー	8,000
スパイラルブレーカーズ	3,000
スティンガー	30,000
スタジアムヒーロー	2,000
スーパークイックス	10,000
スカッシュ	2,000
スーパー魂斗羅	35,000
スーパーバレー	2,000
スーパーバーガータイム	9,000
スーパーマン	18,000
スーパーフォーミュラ	2,000
スクランブル(海外版)	20,000
ストリートファイターⅡ	5,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	13,000
スーパーストⅡ	TEL
スーパーストⅡ(ソフト)	TEL

スーパーストⅡX	TEL
スーパーストⅡX(ソフト)	TEL
スケバン雀士竜子	25,000
戦国エース	28,000
ゼクセクス	22,000
セイブカップサッカー	20,000
ソニックブーム	20,000
ソルダム	6,000
WWFスーパースターズ	3,000
大工の源さん	5,000
ダイノレックス(小ボード)	10,000
Wドラゴン	3,000
ダークシールⅡ	12,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)	TEL
ダークエッジ(サブ)	10,000
チャイニーズヒーロー	5,000
デスブレイド	9,000
天地を喰らう	35,000
天地を喰らうⅡ	35,000
出たなツインビー	13,000
TMNT	7,000
デッドコネクション	5,000
虎への道	9,000
トップローラー	5,000
トップランキングスターズ	10,000
殿様の野望	2,000
ドラゴンボールZ	15,000
トライゴン	20,000
ドンドコドン(サブ)	1,000
ナイトスラッシャーズ	35,000
忍者龍剣伝	9,000
忍者キッズ(サブ)	1,000
ネクストスペース	4,000
バーニングライバル(サブ)	10,000
ハチャメチャファイター	10,000
ハレーズコメット	10,000
ハットトリックヒーロー	18,000
バンクパニック	10,000
バスター	25,000
バンクショット	6,000
バブルボブル	20,000
パイプドリーム	2,000
ハイパーオリンピック	7,000
麗沙夢	1,000
ハイパーデュエル	25,000
ヒットジアイス	5,000
ブルーフォーク	10,000

ブラッドブラザーズ	8,000
ファイターズヒストリー	6,000
フラワー	20,000
ファイティングサッカー	4,000
ブランディア	13,000
ファイナルスターフォース	17,000
ファイナルファイト	13,000
プレイガール	10,000
プレイガール2	12,000
V-V	17,000
ファンタジーゾーン	13,000
ファイナルブロー(サブ)	1,000
ぺったんぴゅー	25,000
ボナンザブラザーズ	10,000
ボンバーマン	6,000
ポケットギャルDX	12,000
ポトポト	TEL
魔境戦士(P無)	5,000
マジックソード	25,000
マクマックス	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	9,000
マスターオブウエポン	8,000
魔法大作戦	28,000
ミッドナイトレジスタンス(P無)	3,000
メイズオブフロット	8,000
メジャータイトル	15,000
USネイビー	30,000
雷龍	9,000
雷電Ⅱ	TEL
ラビオレプス	9,000
ラストデュエル	9,000
雷電DX(新品)	TEL
リングの王者	5,000
リングファイターズ	2,000
リムロッキンバスケット	9,000
レジオン	5,000
レイフォース	65,000
ローラーゲームス	5,000
ロボコップ	5,000
ロボコップ2	18,000
ワイルドファング	12,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	TEL
ワールドコート	9,000
タンクフォース	8,000
倉庫番DX	8,000

ナックルヘッズ	15,000
セビウス	15,000
エメラルディア	6,000
コズモギャングパズル	6,000
コズモギャングビデオ	28,000
スーパーワールドコート	18,000
ネビュラスレイ	35,000
ティンクルピット	25,000
源平討魔伝	25,000
ドラゴンセイバー	35,000

麻雀・花札

麻雀学園	5,000
麻雀学園2	5,000
華をやらねば	5,000
華折鶴	5,000
キャンバスハンティング	5,000
電子基盤	5,000
華胡蝶	5,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	10,000
クラブ '90	9,000
競馬王	7,000
恋のマジックポーション	7,000

NEO-GEO業務用

MVIFZハード(新品)外税	48,000
MVIハード(中古)	TEL

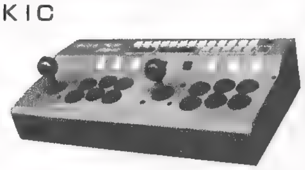
このハードをコントロールボックスと接続します。

キングオブファイターズ'94	新発売
F・ヒストリーダイナマイト	9,000
W・ヒーローズ2JET	13,000
W・ヒーローズ	2,000
ラストリゾート	7,000
餓狼伝説	2,000
餓狼伝説2	2,000
餓狼伝説スペシャル	5,000
龍虎の拳2	5,000
クロスソード	5,000
ベースタプロ	3,000
ベースタ2	3,000
キングオブモンスター2	2,000
バーニングファイト	2,000
クイズ ネオ&ジオ	4,000

※ 3,000までのカセットはインストがつかない場合があります。
その他多数有ります。

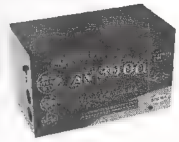
コントロールボックス

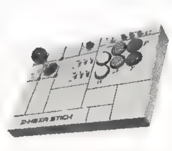
KIC



パナツイン……………………¥38,000

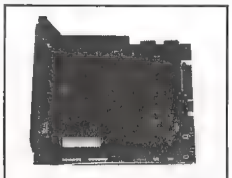
シグマ電子





AV3000…¥25,000　シグマ8000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MVIFZ…¥48,000

ヴァンパイアソフト交換受付中

買取もやってるぜい!!

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000～4,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

日本一おそくまでやってる中古基板屋

(株)宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052) 916-1407
●営業時間　朝9:30～夜12:00●
日・祝は9:00まで

● 通信販売で購入希望の方はTELにて注文してから送料¥800をそえて現金書留で送金して下さい。
● 店頭販売ご希望の方は前日に予約TELを入れて下さい。
★在庫リストは80円切手2枚で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円～30円です。

名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ



ボスよりもザコが怖い？

ジオ・ストーム

2~3面を一気に抜けよう!

担当：Z＆N不信・TKO

前号は紹介を兼ねた攻略という体裁をとっていたため、誌面の都合上どうしても表記しきれなかった部分がある。そこで今回は、前回で説明しきれなかった部分の補足から始めてみることにしよう。

補足その1 残弾数の増減

まずは、前号で…。

ちなみに、武器を持った状態で他の武器を取っても、種類が変わるだけで残弾数は初期値には戻らない(例外アリ)

…とあった部分の「例外」について。

これは、現在使用している武器の残弾数が100未満の状態で種類の違う武器アイテムを取れば、武器が切り替わると同時に残弾数が＋100加算されることを指す。

ちなみに、残弾数が100以上残っている場合に武器を取っても、攻撃が切り替わるだけで残弾数に変化はない。

現在所持している武器と同じ武器アイテムを取った場合には、残弾数が＋50加算されるようになっている。

ファイヤー、スプレッド、レーザーの場合は以上のとおりだが、ノーマルショットのパワーアップについては、これらとはまた別ものになっている。

ノーマルショットがパワーアップしている状態で再びパワーアップアイテムを取っても、現在の残弾数が増減することはないのだ。

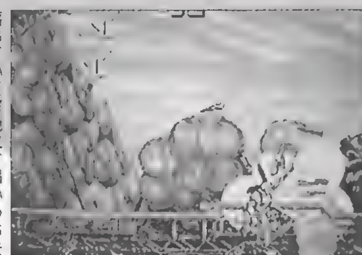
補足その2 中ボス撃墜後にブっ飛んでいく兵士

1面の中ボス(?)・ヘリのような格好をしたホバー機だが、機体が爆発しながら列車の下方に消えてしまった後もそのまましばらく射撃を続けていれば、飛び出してくる一般兵の出現確率を高くすることができるようだ(撃墜直後に射撃を止めた場合よりも出現確率が違う)。

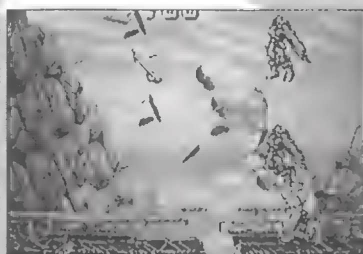
飛び出してくる兵士の数は1人~3人。

倒して出現するアイテムの多くは得点アイテムとなっているが、武器アイテムを落としてくれることもあるので、一面最初の武器がパワーアップのみだった場合にはかなり見逃し難い存在といえる。

それでは、前回の補足はここまでにして、2面以降の攻略ポイントをチェックしてみることにしよう。



落ちていく敵機に、追いうちをかけるように撃ちこむと…、



なぜか飛び出てくる敵兵士。無論出てこないときもある。

意外とサドンデスになりがち・2面冒頭

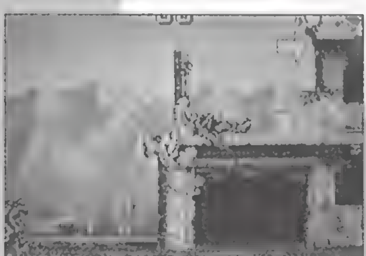
ブースターが持続している状態なら、金網の外から前方にあるドラムカンを吹っ飛ばした後にジャンプして進入しよう。

進入してからドラムカンを爆破した場合、その爆風でザコの弾が見えずに当たってしまうことがあるからだ。

レーザーやファイヤーのブースト状態なら、そのまま進入して建物1階の天井に張り付き、全周を一気に掃除するという方法もある。



ブースターがあれば、金網の外からドラムカンを破壊する。



天井に張り付いて、周囲を一掃するのもいい。

ザコを一掃した直後、上空からホバー機が攻撃してくる。

建物の2階にいる捕虜を救ったら、即座に下に降りて爆弾による圧殺を避けよう。

この前後でブースターの効果は消えてしまうが、建物の屋上にアイテム箱があるから心配はしなくてもいい。

ただし、出現するアイテムはランダムなので、ここでノーマルパワーアップが出たりすると中盤が少々苦しくなる。

この状態を確実に避けたいのなら、1面ボス直前のブースターを取らないことをお薦めする。

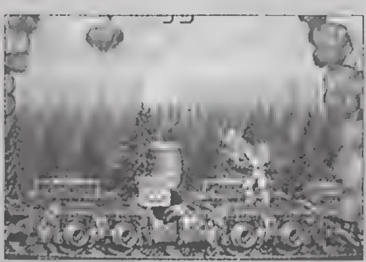
ブースターを取得する直前ならば、武器の残弾は100近くあるはずなので、ここで何のアイテムが出たとしても確実に残弾数を増やすことができるからだ。

アイテムを取って画面右へと移動すると、即座に上空からホバー機がくるので、迎撃しつつ捕虜を救出。

撃墜直後に左から現れる対空車両は、確実にレバーを真下に入れて攻撃を避けよう。

これは、続いて飛来するホバー8機の後に右から出てくる対空車両にも言える。

この後しばらくは車両に乗っていけるので、特に問題はないだろう。ただし、ホバー機を画面端で撃墜すると取れない勲章が出てくるので、それだけには注意しよう。



このブースターを取らずに進むのも一つの手だ。

2面中盤・工場内に進入後…

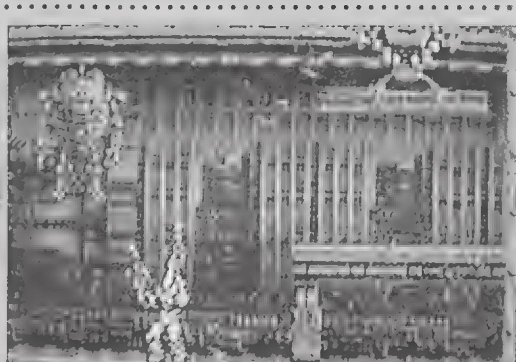
工場の内部に進入すると、丸い卵のようなロボットが上から降ってくる。

スプレッドやファイヤーを武器に持っている場合はザコ以外の何物でもないが、レーザーとノーマルショットにはなぜか耐性があるようで、多少なりとも撃ち込まないと壊れてくれないのだ。

ただし、その耐性も前方からの攻撃に限られているようで、落下中に真下から、もしくは背面から攻撃すれば、ほぼ1発で倒すことができる。

それを念頭においておけば、卵ロボにサドンデスをくらうことはないぞ。

卵ロボに続いて、二脚歩行ロボットが左右から現れるが、相手の攻撃はこちらが立って



ノーマルショットの場合、落ちてくるところを狙おう。

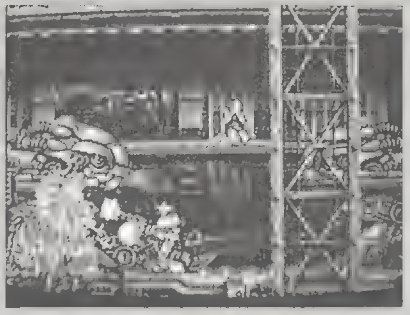
いても当たらない。ただし、近距離にいる際は銃口を斜め下に向けてくる場合があるので、あまり近づかれないうちに破壊してしまおう。

赤い二脚歩行ロボットに関しては、ごくマレに爆雷を転がしてくることがあるので、注意を怠ることのないように。

この後は上から卵ロボが大量に落下してくるので、上方向へと扇状に攻撃して、着地前に一掃しよう。

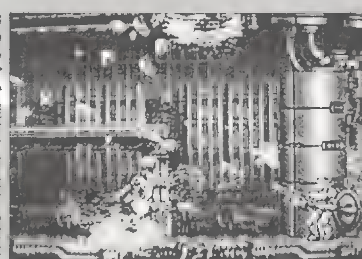
続いて左右から現れる二脚歩行ロボットは、左から二脚ロボの陰に隠れて卵ロボが出現する。

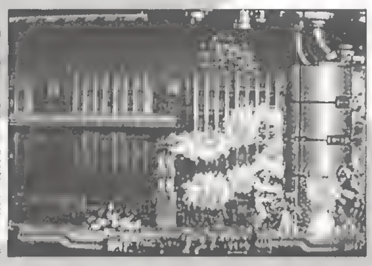
二脚ロボに撃ちこんでいる最中に背後の卵ロボからレーザーで射撃されることがあるので、二脚ロボが現れたら画面左に火線を集中し、卵ロボの破壊を確認してから右側へと攻撃を移そう。


背後から撃たれる前に撃ち込んでやろう。

出現する種類はランダム 対パワードスーツ戦

ロボットラッシュの後は、画面右からパワードスーツが3体現れる。耐久力順に赤・青・黄となっているが、何が出現するかは完全にランダム。

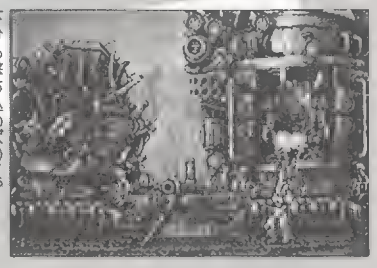

ジャンプで避け、背後から撃ち込んで破壊しよう。


この位置から、着地際に撃ち込んで…。

自機を画面右に固定し、左側にパワードスーツが着地したら射撃を開始。敵はそこからまっすぐ走ってくるので、引きつけてからジャンプで避け、敵が通り去った背後からさらに撃ち込んで破壊する。

武器がある場合はこれでいいが、ノーマルショットの場合で敵パワードスーツが黄色だと、2回の撃ち込みでは破壊しきれない。この後、黄色いパワードスーツは斜めジャンプもしくはバック転の直後にレーザーで射撃してくるので、避けてから撃ち込んで破壊しよう。

この後は画面が野外に変わって建物から兵士が攻撃してくるが、あらかじめ火線をあわせておけば問題はない。


下から撃ち込めばOK。

建物から飛び出す卵ロボも、出現位置の真下から撃ち込んでいればOKだ。

一度攻撃を避ければ終わり・2面ボス

2面ボスの直前にヘリとジープが現れるので、ジープに搭乗して火線を左斜め上に固定して、ボスが出現してからもそのまま撃ち続ける。

円形のレーザーらしき攻撃は、左斜め上の火線上にいるミサイルを撃ってくるザコを倒した数を目安に避ける。


4匹目のザコを倒してからジャンプして円形レーザーを回避。

4回目のザコを倒すと同時にジャンプして左に回避、レーザーがジープの搭乗位置に当たらなくなり次第、再び搭乗して火線を左斜め上に合わせる。あとはそのまま撃ち続けていれば二面は終了だ。

乗物に乗り放題・3面攻略

3面は、ミスをしない限りそのほとんどを乗物に乗ったままで戦うという、やや毛色の変わった構成になっている。

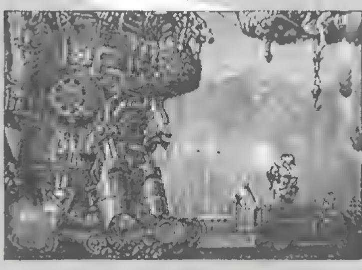
逆に言えば、乗物をうまく操れないと苦戦を強いられるとも言えるぞ。

3面最初の乗物・ロボット

ロボットに乗り込む前に、いきなり左右からザコが現れるが、右を一掃した後に左から来る2匹を倒してロボットに搭乗し、そのまま上へと進む。

5本のワイヤーが垂れているが、その所々に捕虜が吊るされているので、慎重に上へと少しずつスクロールさせ、下から射撃して落としたところをキャッチしよう。

以上を基本にして進めば、尻尾のあるザコ以外に苦戦することはないだろう。


レーザーが去ったら再び搭乗して射撃を再開。

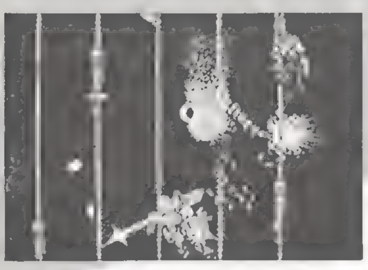

慎重にスクロールさせて、捕虜を救出しよう。

さて、その尻尾のあるザコだが、実はこれが相当厄介な存在。ワイヤーを軸に回転する攻撃に破壊力があるので、下手をすれば連続で攻撃を受けてしまうため、一度のミスでロボットから煙が出てしまうことがあるほど強い。

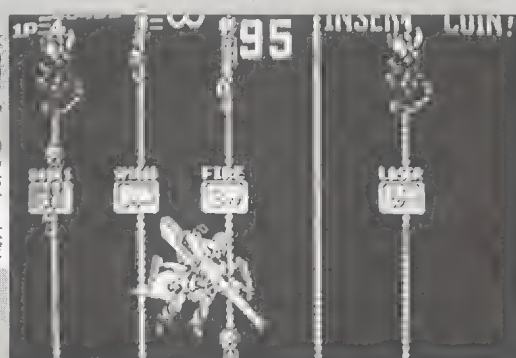
倒すと勲章を3つ出すが、それに構わず、破壊を優先することをおすすめする。

出現位置は、ミサイルを撃つ敵をさばいた直後に右側3本のワイヤーから降りてくるので、左下から火線を固定して対処。

続いて、捕虜を3人救った後に左右端と中央から3匹の尻尾ザコが現れる。


この回転攻撃が怖い。勲章は惜しいが破壊を優先しよう。

このとき、上からワイヤーの軌線上にアイテムが4つ落ちてくるが、一カ所だけアイテムが落ちてこないワイヤーがある。これはランダムで決定されるので、基本的には気にせずに上から現れる尻尾ザ


5本のワイヤーのうち、1本だけがハズレ。


ホバー機は上を優先して破壊しよう。

コに気持ちを集中させよう。

自機を一番右のワイヤーに固定し、真上の尻尾ザコを倒してから左斜め上に攻撃を集中。ワンテンポおいて新たに左上から2匹の尻尾ザコが現れるので、まとめて破壊してしまおう。

その後は3人→5人とまとめて捕虜が現れるので、下から慎重に射撃で落とし救出。

5人セットの捕虜を救出した直後に、ホバー機が上下からセットで2回攻撃してくる。

上から来るホバー機の爆撃が怖いので、上から来るホバー機を優先して破壊しよう。

ホバーを破壊したらすぐに画面右下へと移動し、上方向からまんべんなく現れる尻尾ザコに対して、火線をあわせて対抗しよう。

続いてワイヤーを登りきった場所での固定画面。

右からレーザーを撃ってくるザコを倒した後、上空のホバー機2台を破壊。

このときに自機が煙を噴いていたり赤くなったりしていたら、敵の弾に当てて自機を破壊した後、敵の赤いホバー機を撃墜して乗り換えよう。

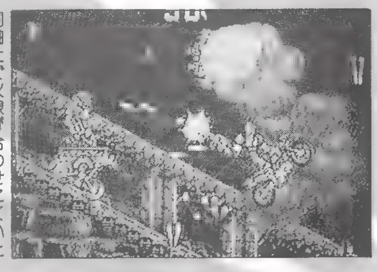
この後の横スクロール面は、ワイヤーを伝ってくる敵メカは上下方向から、そのほかのザコは横方向から攻撃すれば全く問題ナシ。

ただし、慎重に横スクロールさせないと捕虜を撃ち落としてしまうので注意しよう。

ボス直前・バイクでの戦闘

ここで気をつけたいのは、トロッコ（らしきもの）に隠れて現れるザコ。

同軸線上にいる場合は火線が合わせにくいので、そういうときはラインを移動して攻撃しよう。

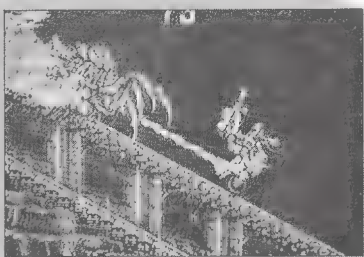

同軸上で火線が合わせにくいときは、ラインを移動して攻撃しよう。

3面ボス・メカニックなセンチピード

見ようによってはヘビにもイモ虫にも見える3面ボス。

ちなみに、ほとんどの敵と接触しても死なないのがジオ・ストームの特徴だが、このボスに関しては例外であることをお忘れなきように。

基本的には、画面右寄りで射撃を続け、同じラインにこられたらラインを移動して射撃を続ければOK。


触手攻撃はレバガチャで振りほどける。


雷撃は右側のビットを破壊して退路を確保しよう。

ボスの攻撃は2パターンあり、一つは同じライン上で触手（舌?）で捕まえるというもの。これはライン移動で避けられるが、もし捕まったとしても、レバガチャで逃げることができる。

もう一つは、ビットらしきものを4つ飛ばして、雷状の攻撃で挟んでくるパターン。

これは、現れると同時に一番右端のビットを破壊して右側への逃げ道を確保しよう。

撃ち込みが遅れると怖いので、ついつい画面の右に自機を寄せすぎてしまいがちだが、あまり寄せすぎるとライン移動をミスしやすいので注意しよう。

以上の点に注意すれば、3面ボスは楽勝。

ジオ・ストームは残機が増えないので、こんなところでミスをしないようにしよう。

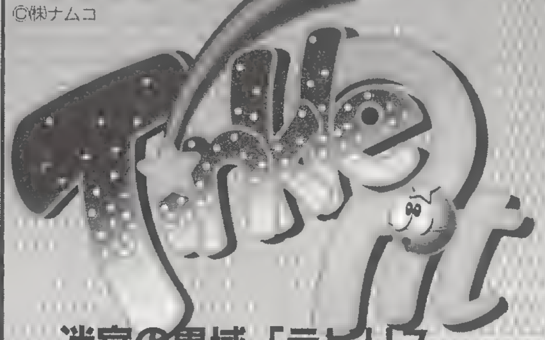
残り4~5面は次号で

誌面の都合もあるので、今回はとりあえずここで一息。

次号で残りの4~5面の攻略をお届けするぞ。



「迷宮入り」にはさせないぞ！
ティンクルビット
©㈱ナムコ



迷宮の界域「ラビリス」は難しいステージがズラリ。覚悟して戦うべし!!

©ナムコ

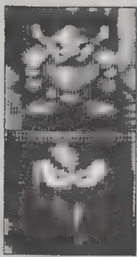
担当：立衆多

迷宮の界域「ラビリス」。またまた新たなる敵が…

もう36面、7番目の界域に突入するというのに、またしても手強い奴が登場する。その名はポピーナイト&ポピー君。彼らの出現により、得点稼ぎはもちろん、単にクリアするだけでも相当難しくなっているのだ。

もしこの界域に最強装備で来られたならば、その難しさといったらハンパじゃない！一度パターンを間違えてしまうと、もうどうしようもなくなってしまうなんてこともしばしば。気を抜くヒマなんかどこにもないスリリングな戦いを、ぜひ一度体験してみてはいかが!?

ポピーナイト&ポピー君、化けの皮がはがれると…

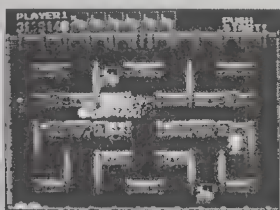


ポピーナイト自体は、実は全然怖くない。動きは遅く、ファイガーと同じ追い方で迫って来るだけだから誘導はやりやすい。

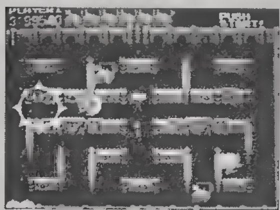
しかし、一度鈴玉（またはポップコーン）を当てられて、ポピー君に変化すると状況はがらりと変わる。アルゴリズムこそ同じだが、全キャラ中最高のスピードで猛然と追いかけて来るのだ！

まとめ倒しをしようと思って、ラインを長く引きにいくと大変危険。慌てて鈴玉を走らせても、自分の近くに帰って来ないうちにやられてしまうことが多いからだ。そこで紹介するのが、「ポピーナイト二段撃ち戦法」だ。

この技は、**鎧が壊れてポピー君になる瞬間は、やられ判定がなくなること**を利用したもの。もしも挟み撃ちされてしまった場合は、この性質を利用して脱出を図るのも一つの方法だぞ。



ポピーナイトの鎧が壊れ、その中から…、

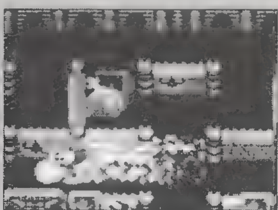


超高速ポピー君登場。最高難度時の速度はもう発狂モノ!!

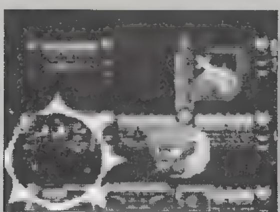
〈ポピーナイト二段撃ち〉



最初の鈴玉を近くに引き付けて当てる。



当たった瞬間にレバーを切り返し、すぐまた鈴玉を置く。

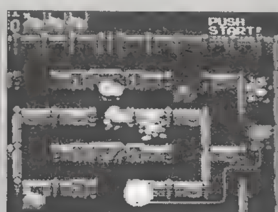


ポピー君に重なっている間に二度目の鈴玉を当てて完成。

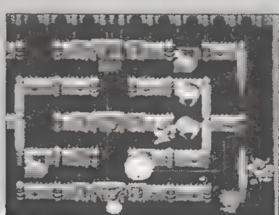
最強装備じゃないとつらいかも…全ステージ攻略講座

それではラビリスの全フラッグパターンを紹介しよう。40面は比較的楽に取れるけど、ほかはどこも難しい。装備が不十分な場合は、とりあえず途中までパターンを実行し、確実に敵を少しずつ倒していくとよい。フラッグを取るパターンを一度覚えてしまえば、後はそれをアレンジすることでかなりクリアが楽になってくるぞ。今まで養ってきた実力を総動員せよ！

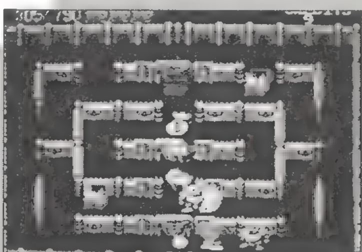
GAME 36



まずは出現する順番にすべての宝箱を回収しよう。

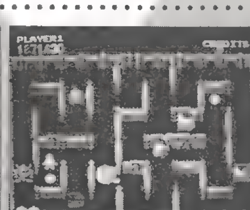


そしてこの位置で待ち、敵をすべてまとめよう。

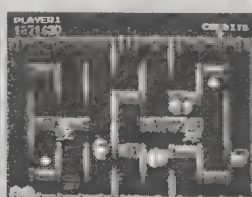


後は二重に張ったライン上でやっつけるだけだ。

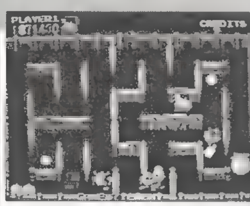
GAME 37



まず写真の位置でムーニルを中央へ誘導する。



ここでポピーナイトを誘導してから…、



ムーニルがガラガラを撃つ間に右端へ。



そしてここに鈴玉を置こう。

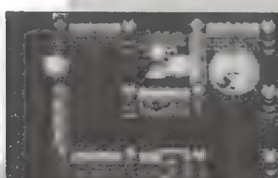


写真のラインを引き、ポピーナイトを2重張りにして完成。

GAME 38



この宝箱をまず取ろう。

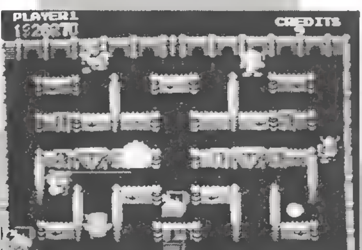


後は写真のようにラインを引こう。

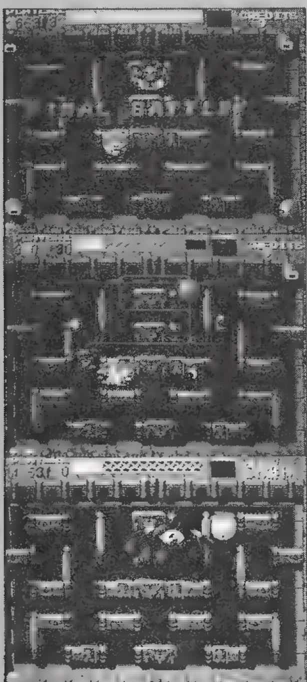


これでおしまい。それにしても、スティンガーはうるさい。

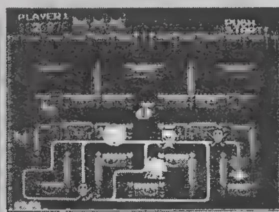
GAME 39



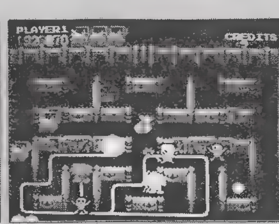
まず左端へ移動する。



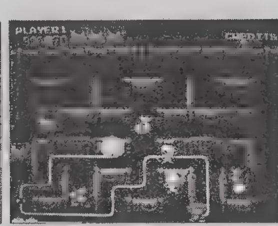
魔界王子登場!!



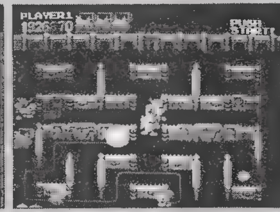
これで完成。誘導ができるかどうか、実力が試されるぞ。



素早くポピーナイトを2重張りしよう。



この辺でしびれが始まるぞ。



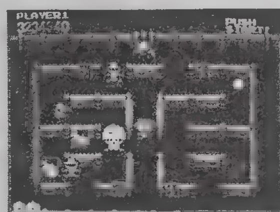
写真の位置でティンポットをやりこすごそう。

次号予告

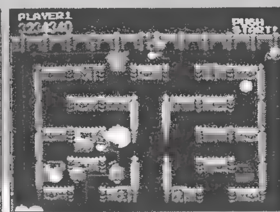
最後の界域「ファントマーナ」全ステージ攻略はもちろん、遂に最終面ボス「魔界王子ダークプリンス」の登場です。

感動のエンディングまでもう少し、長い戦いに終止符を打つのは君だ!

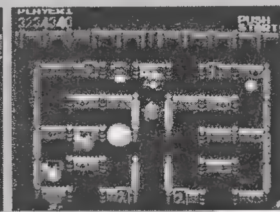
GAME 40



これでおしまい。トチらなければ楽勝だよ。

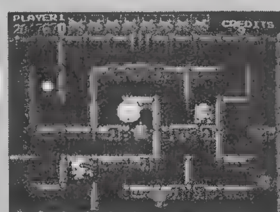


そして中央へ行って…、



最下段へ行き、左方向へ外周に沿って移動する。

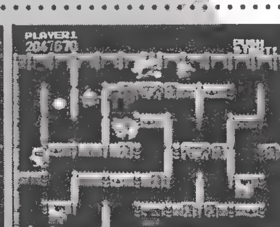
GAME 41



するともう全員しびれているのだ。



下へ行き、写真のように動いて宝箱をすべて回収する。



写真の位置に鈴玉を置いて…、

早く、そして的確に！

リーサルエンフォーサーズⅡ

いよいよラスト2面を残すのみ!!強敵は自分の腕のだるさ。体力のいるゲームです。

担当：アディオスToshi　図：Sho小杉

このゲームもいよいよ、後半2面を残すのみ。そろそろ腕が疲れてきたんじゃないかな?そいつを乗り越えて、さらに集中力を高めつつ進めていこう。

後半にしては簡単！"列車強盗"

このステージの特徴は場面が切り変わることがなく、本当に自分が馬に乗っているかのような感覚が、大いに楽しめる。そしてそれほど難しくない。

場面が切り変わらないので分けて説明することは難しいが、列車の接続部分で見分けていくとしよう。

そうすると8つに分けることができる。

- Ⓐ客車両（SOUTHERN PACIFIC）
- ⒷⒶと同じ
- Ⓒ石炭?を置いている低い荷台
- Ⓓ屋根付きの荷台
- Ⓔ壁も何もない荷台（荷物が置いてある）
- Ⓕ家畜車両
- Ⓖ鉄ごうし付きの、頑丈な荷台
- ⒽL・E・R・R・
- Ⓘボスのいる先端部

こんな感じに分けて、注意点を説明していこう。

車両下の敵にご注意（Ⓐ・Ⓑ）

さてⒶ、Ⓑはほとんど同じ。車窓から顔を出す、敵と無抵抗人を見分けて撃っていけばいいのだ。

まずⒶを始めすぐに一番左に敵が出現。次の敵も"OU"のあたりに出てきて狙撃し終わる。するとすぐにアイテム（2丁拳銃）がへばりついていることに気づく。だがこの時点で、そのアイテムを取りに行っては絶対にダメだ。ほぼ同時に左から敵が出現し、100%の確率で撃たれるぞ。まずこいつを倒してから、アイテムを取りにいこう（騎兵隊とも重なり、見落としがち）。後はⒶに注意点はない。



この時点で、まず左の敵を撃ってからアイテムを奪取。

ⒷもⒶと同じように注意点は1つ。がしかしその1つこそが、この面最強のザコ。早くもここから登場するぞ。そのザコとは、車両の下からぶら下がって撃ってくる奴だ。



アイテムが見え出したころに、"OU"の下に注目。

奇しくもまた"OU"の地点に出没する。小さくて当てにくいし、これまた100%の狙撃率を誇る。出てすぐに倒さないと必ずくらうぞ。

時機としては2番目のアイテム（ライフル）が見えたときに、"OU"の下に照準を合わせよう。

ⒶもⒷもSOUTHEN PACIFICの"OU"の地点と、常に頭に入れておくことだ。

簡略な画面構成が助かる（Ⓒ・Ⓓ・Ⓔ）

Ⓒは画面構成がかなりシンプル。それに伴って狙いやすく敵も同時に出現してこない。一応車両下からのザコもいるが、別段問題はないだろう。

Ⓓのシーンに入ってすぐに目につく点は、ドアがあること。当然警戒したいところだ。



開いた瞬間に！必ず敵の頭を狙うようにしよう。

案の定ドアが開き敵が2人出現するが、ここで注意。必ず上方向に狙いを定めておこう。なぜなら下に縄で縛られた人質が転がっているからだ。敵を右、左と撃ち、頭を狙うようにしよう（左の奴はしゃがんでいる）。

ドアを通り過ぎると爆発と共に、赤い服を着た敵が出現。そいつにはもちろん2発撃て。撃ち漏らすと無抵抗人が横ぎるぞ。その次は例の下から撃ってくるザコなので、赤い服の敵を速攻で倒すことは必要不可欠である。

Ⓓは短く同時出現は一度だけだ。アイテム（ガトリングガン）が取れるので大丈夫だろう。

Ⓔも短い。そしてドアもある。ドアが開くと敵と無抵抗人が同時に出現するぞ。左を狙って2発撃とう（赤い服の敵）。

ボスまでもう一息！（Ⓕ・Ⓖ）

Ⓕの嫌なところは狙う鉄ごうしが小さく、はっきり言って撃ちづらい。

まぁ、それは慣れてもらうとして、まずドアのない車内が見えるスペースがある。このスペースの敵の出方は遅い。ここに狙いを定めるより、まず右の鉄ごうしに現れる敵を撃とう。そして画面端に消えかかる時点で、左→右とタイミングよく撃てばいい。



端に消えかかるまで出現してこない。まずは右の鉄ごうし。

これが終わるとリロード。次は機関銃で壁をくり抜いて、敵が出てくる。ここは狙って撃つより連射したほうがいいだろう。相手は機関銃を持っているから、最初の1発目が勝負だ。しかしここで終わりと思ってはいけない。ちょうどこの無理矢理開けられたスペースが半分くらい見えなくなるころ、もう一匹ザコが登場するのだ。ご丁寧に黒い服



終わった！と思ったら、暗がりから黒い服で…。

まで着て見えにくいので、すこし注意してくれ。
　さぁ、この面で唯一難しいのがⒽ。L・E・R・R・と書いてある車両（でも短い）。
　最初に出てくる敵は右側に人質をとっているので、左のほうに銃身を合わしておく。これはいいとして、次は完璧な2人同時出現だ。出現から射撃までのモーションも超速い。これは人知を超える反射神経を見せるか、運でしかノーミスで抜けるのは辛いだろう。というわけで、ボス戦に突入。



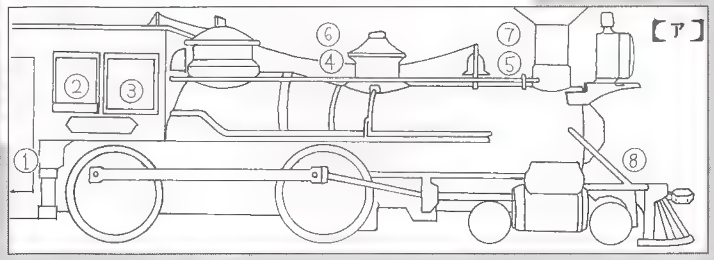
この同時出現には頭を悩まされるはず。鬼の反応を見せせよ！

出現位置を先回りせよ！（ボス・①）

　このボス（マッド ボンバーベン）は走っている列車の先端部、つまり運転席のあたりを自由に移動する。しかも並のスピードではない。
　対策としては〝駅馬車襲撃〟のボスと似たようなところがあり、ダイナマイトを投げさせないようにすることだ。とはいえ、あの樽を転がすだけの弱いボスとは違い、一時的に封じ込めることはできても、すぐに投げてくるのだ。
　だが一時的とはいえそれを繰り返し、次に現れる場所をあらかじめ知っておき撃ち込む。これしかない。
　図㋐を見ながら説明しよう。まず①に出現。②・③は車窓を利用し見え隠れする。このときが一番狙いづらいので、ダイナマイトを撃つことに専念しよう。④〜⑤へジャンプ移動し、ここから本格的な射撃を開始。⑤〜⑥へ戻りジャンプし、⑥〜⑦へまた戻る。⑧へ瞬間移動するところまで追い詰めれば勝ちだ。
　常に本体とダイナマイトを撃ち分け、移動する位置さえつかんでいれば、決して苦労するボスではない。

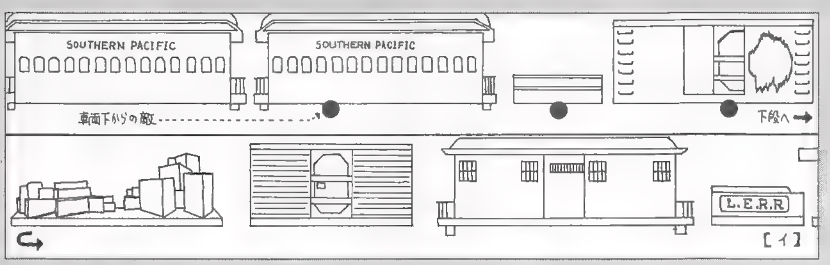


こうやって連発しておくと、一時的には投げてこなくなる。



終始〝車両下〟に注意せよ!!

　この面を全部通して言えることは、車両下への注意だ。車両下から逆さに撃ってくる、あのザコさえ迅速に片付ければ、後は正確さだけ。図㋑を参考にして頭の中に入れておいてくれ。そんなわけで以上。



通信で楽しく対戦！ こんな遊び方もあるぞ！

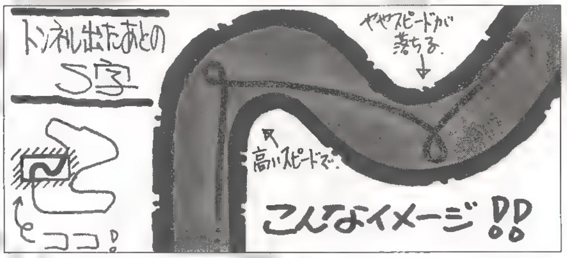
RIDGE RACER 2

通信ができるようになったことで、楽しさに幅ができた。マジに対戦もいいけど、こんなこともできる！

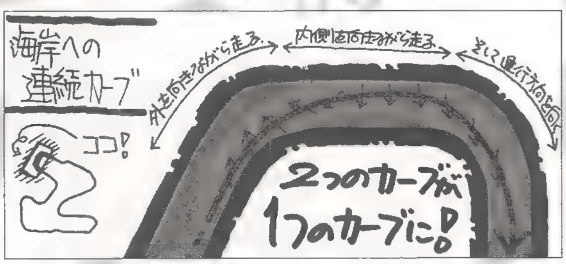
担当：亜音速の気孔師(ドリスターズ) ずるずる

ギャラリーに大ウケ！高速移動スピンターンで遊ぶ

スピンターンというと、アクシデントでコース内外で逆方向を向いているときに、意図的にスピンさせて一気に向きを変えるテクニックのことであるが、このテクニックをなんと走行中にやろうというのだ。それも普通に走っているときにだ。



このテクニックで速く走れるのかというと、まったくそんなことはなく、使えば使うほどどんどん遅くなる。
ならば使えないじゃないかと思われるが、それはタイムを狙っているからで、ゲームを楽しくプレイする上では何ら問題はない。
1人プレイでやってもまあそれなりに面白いが、できれば対戦で使ってやるとかなり効果がでる。
ではその「高速移動スピンターン」とはどんなものなのかを、まず図で見てもらおう。



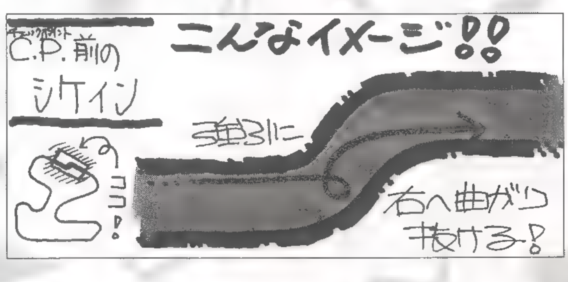


基本的な遊び方

「高速移動スピンターン」時の基本的な車の動き、状態は右図でわかると思う。これをどう使い、どう楽しむかがポイントとなる。
このテクニックは、基本的にコースのどこでも使えるといっていい。
だからといってバンバン使ってしまうと完走ができなくなってしまう。となると使い方を考えていかないとね。

こう使うと効果的

どこでも使えるので、どう効果的かというのを先に理解しておく必要がある。どこで使えばギャラリーにウケるか。
対戦でやる場合、後続車に対してやるのが一番効果的。
使い方としては、直線でもいいが、カーブがとくにいい。
カーブで左に曲がるところをなんと逆の右に曲がりながら左に曲がっていくのだ。
「だあーっー何だ今のは！」
初めて見るものの反応はこんな感じ。



プレイしている自分もそうだけど、見ている者も楽しくさせるテクニック、それがこの「高速移動スピンターン」なのだ。

スピンのさせ方

さてこのやり方だが、たいして難しいものではなく、すぐ覚えることができる。
アクセルをオフにし、ブレーキをかける。これと同時にハンドルを切り、回転開始。
1秒弱ブレーキすれば失敗することはない。
半分以上スピンしたところで、カウンターをあてて立ち上がれるようにする。もうこのときにはアクセルを踏む。

ここが見せ場だ

どこでやっても見せ場になることは間違いないのだが、テクニカルなコースが売りのこのゲームには、ここが見せ場というのが3カ所ほどある。

それは、最初のトンネルを抜けたあとの右、左のS字コーナー、海岸へ出る手前の右、右の連続コーナー、そして最終コーナーだ。

これらは通信時でのコース設定であるが、上級、T.T.ではさらに見せ場は増えるといっていいだろう。

思わず昔のジェミニのCMをやってみたくなったのは私だけじゃあないはず。

マジに走る！各コースモードをチェック

さて、お遊びの走りもいいけど、マジに走ることも忘れてはならない。

このゲームが「2」になってコース設定の変化はなかったが、ATとMTとでトップスピードなどで違いが出てきていることをご存じだろうか。

そんなに大きい違いではないのだが、やる側としては速いほうでやりたい。

また違うのであれば、違うなりにおのおのを極めてみたいと思うだろう。

そこで今回は、各モードのAT、MTでのトップスピードと、それぞれの目標タイムを載せてみるのでトライしてほしい。

攻略上の注意点としては、初級から上級までは、ライバルが数台いるので、これらにぶつからないようにすることが重要。

基本的にはインから抜いて大丈夫なのだが、ライバル車間でバトルがあったりするとインが空かないこともあるので、そのときの状況に合わせて走ることも必要である。

中、上級の中盤では、夜中のシーンがあるため、先が見にくく、走りにくいところもある。

そういったところにも対処できるよう、背景だけでタイミングをとるのではなく、目を閉じていても曲がることができるように、数を数えるようなことをして曲がれるようにしたい。

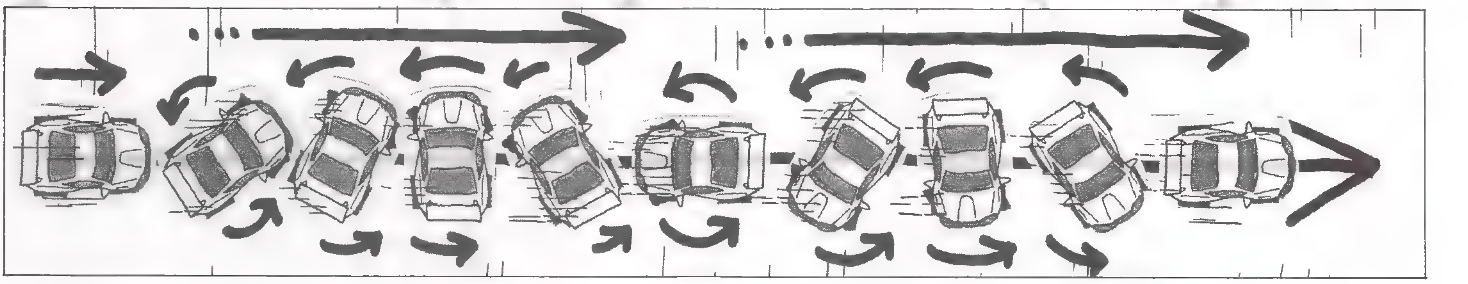
あとは走り込んで自らタイミングを身体に刻み込んで上手になろう。

各モードでのATとMTのトップスピード

	AT	MT
初級	180km/h	185km/h
中級	225km/h	231km/h
上級	210km/h	215km/h
T.T.	235km/h	241km/h

各モードの周回数とAT、MTでの目標LAPタイム

	LAP数	AT	MT
初級	2	59″950	58″400
中級	3	48″200	47″000
上級	3	1′14″500	1′12″750
T.T.	3	1′06″500	1′05″000



勝利のこん棒に美女のキッスを…

ジョー&マック リターンズ

JOE & MAC RETURNS

食うもんうまいし、ねえちゃんはべっぴんさん、本能のままに生きる原人コンビ!!

担当：原人です、MAN次郎

夜も原人は暴れる!! 後半面

5-6
この面を見て、まず気にしなければならないことは、左右両サイドの三段目に、スナイパーのような鳥がいるので、飛び道具に気をつけること。それさえ気をつければ、後は画面中央に集まっているプテラノJr.を袋につめて、それを最上段から投げよう。後は下りこん棒メインで闘うのがいい。

5-7
戦法としては、5-6とあまり変わりばえはしないが、5-6よりは少々楽である。鳥から倒すのが確実。

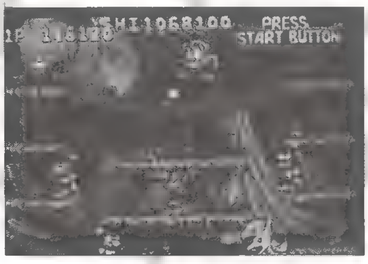
5-8
ここでは最初にワラ小屋をこわさずに、まずはそこから出てくるザコを利用して最上段にいる鳥を倒す。後はワラ小屋をこわして、一段目中央で待ち原人ONLY。

5-9
スタート直後に一番上まで昇り、ワラ小屋をこわす。それが終わりしだい、二段目におり、半歩身をのりだして待ち原人で楽勝パターンだ。

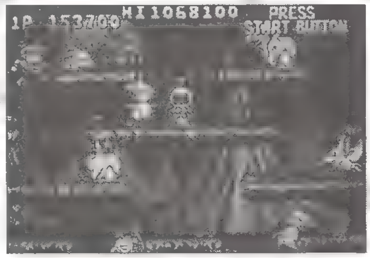
5-10ボス、プテラノドン
画面上を、∞の文字を書きながら飛んでいるように見える。主な戦法としては、一段目にいると攻撃をうけにくいので覚えておこう。それを利用して、一段目で敵を集め、三段目にもっていきねらい打ちする。それをくり返していれば、OK。



袋を投げるついでに、ジョーもつり橋の上にのっているといい。これではマズイ!!



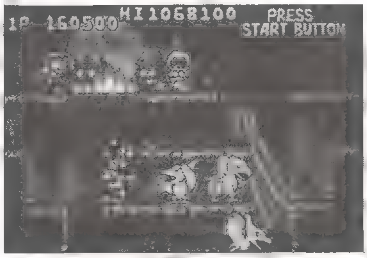
おっと卵が、そうは問屋が卸さない、そ〜れ。



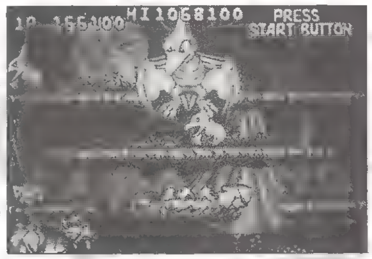
鳥が多くていやなステージ…。



上をキレイにかたづけて、原人を真ん中にスットーンと…。



まずはこれをこわして、そのまま下におりて待つ!!



ここらはけっこう、あんぜんち・た・い。

墓場にいってもおそなえはなし。あるのは敵だけであった……「ジョー」

6ワールド墓場

6-1
まずはこんな感じで敵をしびれさせ、まとめてワラ小屋をつぶす。ここの敵はどれをとっても弱いので安心だ。

6-2
左と右、2手にわけてかたづければなんなく楽勝。ワラ小屋は早めにこわすこと!!



これがラストの7ワールドだ。



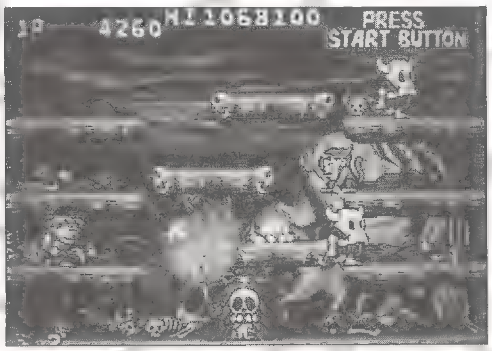
しびれさせた逆の順番であつめよう。



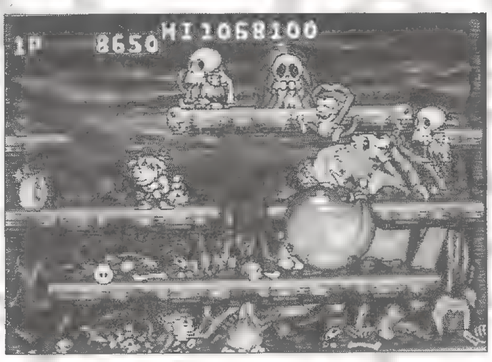
四段目の骨原人をねらって袋を投げるのがよい。

6-3
スタートしてすぐに左の一、二、三段目の敵を袋につめて、一掃する。ワラ小屋は後回しでいこう。

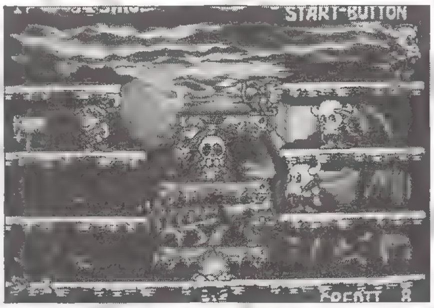
6-4
ここはまずワラ小屋をこわしてからがやりやすく、それさえこわせば後はなんなく倒せるぞ。



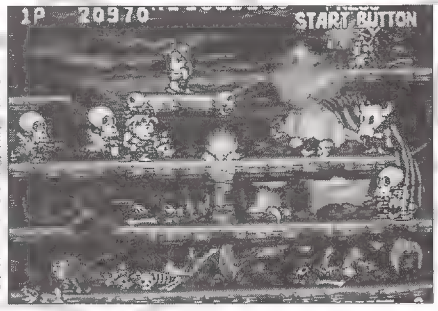
骨のお面をかぶったやつは、飛び道具を使うので注意しよう。



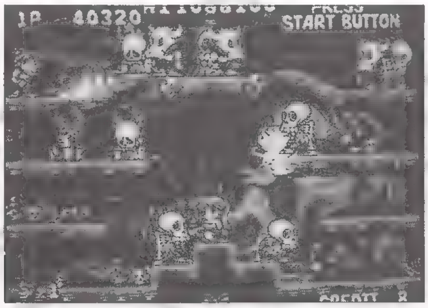
ワラ小屋は左最上段から行く。



この後、美女といっしょに敵の出方をうかがってみよう。



袋はカベに向かって投げるのがいい。一石二鳥だ。



骨投げてくんなよ〜っ。

6−5 ここには三段目にハンマーがある。それを使うのがミスをなくす近道である。

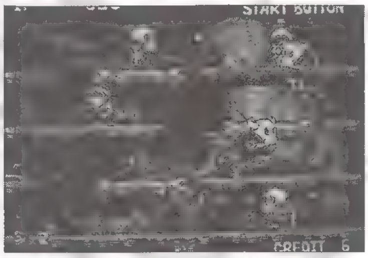
6−6 基本どおりに左から攻めるのが○。相手の動きをよく見て、敵の攻撃を受けないようにしよう。

6−7 三段目四段目の敵を袋につめて、まずはワラ小屋をこわす。後は上から順に敵を倒すのが得策。

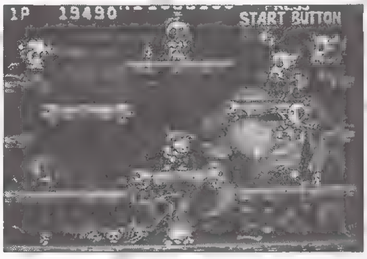
6−8 とにかく近場にいる敵を集めて、画面中央で上下しているバーの上にのる。そこからザコをねらい打ちして、最後にワラ小屋。ここまでくれば基本を固めていけばOKのステージだぞ。

6−9 ここにいる敵は、全員飛び道具を使ってくるので注意しておこう。まずは、左側の敵を集めてワラ小屋をこわし、右のエレベーターにのっかり待ち原人で闘うのが有効。ゆっくり、じわじわと進め!!

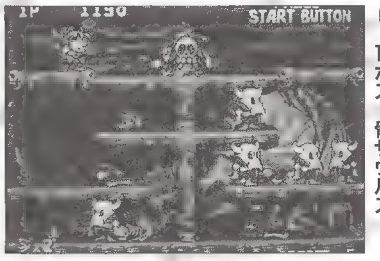
6−10ボス 骨ザウルス



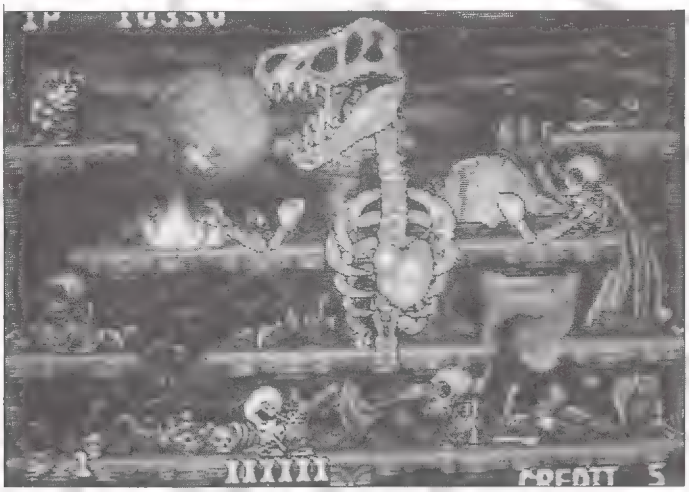
リス、骨原人を使って、お面の原人を倒そう。



原人ミサイル発射!!



じわじわと敵を追いつめていこう。



この時に、心臓をなぐると点数が入る。少しだけよ…。

とにかく体がでかいこのボス。しかも画面内をうろちょろしているのでかなりつらい。しかし、こいつに関して言えば、袋をなんとか2回当てるとバラバラになり、敵を集めやすくなるので覚えておこう。3つ入りの袋を投げると、どこから投げてもけっこう当たるぞ。心してザコを集めろ!!

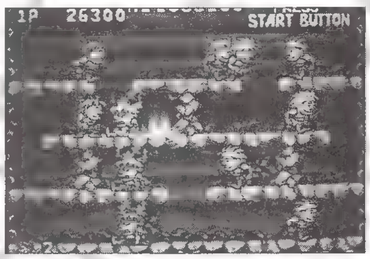
こんどは キャラで大暴れ!! された…

7ワールド ハチャメチャ

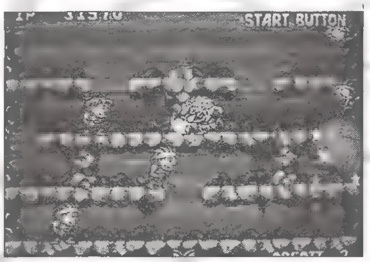
7−1 ジョー&マック まずはこの順番でピヨらし、上から順に袋につめていく。その後はいつも通りに、一番上から袋を投げてけちらそう。こいつらの飛び道具は、かなり速いので注意!!

7−2 ミゾグチ とにかくどの面よりもうるさい!! 始まったら、これ以上うるさいのをふやさないようにワラ小屋をこわせ!! くれぐれも、下からの通天砕には気をつけるベシ。一匹ずつ倒していくのが一番の安全策かもしれないぞ。

7−3 カルノフ ここも7−2とは変わらない。しかし、カルノフがバルーンをやっている時は、無敵なので要注意だ。その点を特に気にしながら、少しずつ進んでいこう。



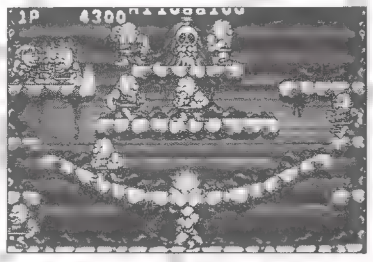
コン、コン、コ〜ン。



おめ〜らマックの回し者だな!



この後は一番下に降りて、一匹ずついくのが有効。



こん棒テクニックを使いこなせ。

ここからボスラッシュだ〜!! 思い出して闘え

7−4 トリケラトプス 移動の上下をうまく読んで後ろから攻撃しよう。たまに突進してくる。

7−5 マンモス 上からふってくる雪玉と、マンモスの鼻息に注意して闘え。以上!!

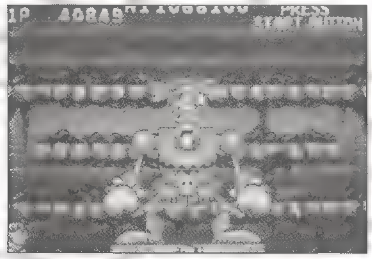
7−6 モササウルス 真正面から袋をぶつけると食われてしまうのでつらい。こいつも後ろからねらえー!

7−7 ティラノザウルス 最上段の安地からねらい打ち、これしかないね…。

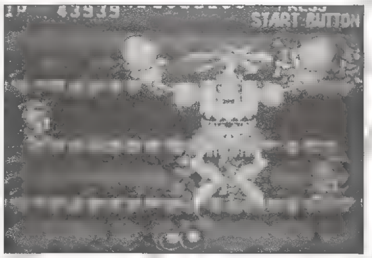
7−8 プテラノドン 5−10参照。

7−9 骨ザウルス 6−10参照。

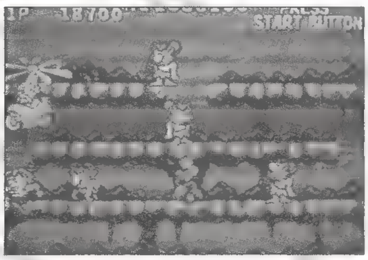
7−10ボス 木製メカ 動きのパターンとしては、ただ左右に行ったり来たりの



あつ!!強そう。



ガオーッ!!十分敵と距離をあけよう。



速いので体当たりに注意!!

変なやつ。倒し方としては、相手が自分と逆方向に進んで行った時をねらって、三段目から袋を投げるしかない。ボスの近くで袋をぶつけると、手を上にあげて攻撃してくるので覚えておこう。ちなみに、一段目に落としてくる爆弾は、殴ればこわれるのでさほど怖くない。さあ～ぶったおせ!!

7－10 ボスその2

動きが速く、袋が当たりにくいが、ここでは袋を3～4発当てれば勝てるほどの弱さ。3匹入りだとプロペラに当たってこわれるので1～2匹入りの袋を使うのがいいだろう。

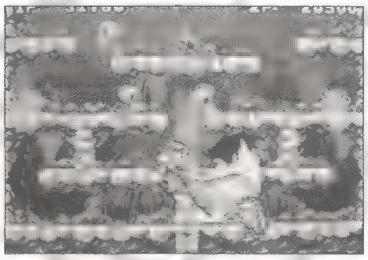
おまけ エキストラステージのこと

みんな、エキストラステージのことはもう知ってるよね。今回は、最終回なのでちょっと図を書いてみた。ぜひ見ておこう。また、エキストラステージに入るとこんないい点がついてくるぞ。

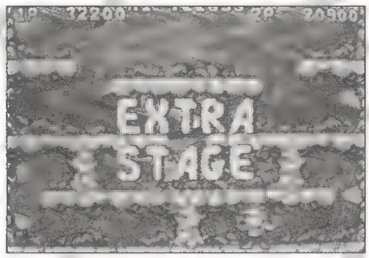
●美女がたくさんいるので、点数が稼げる。

●うまくいけば1UPがとれる。

これでジョー&マックの攻略は終わりだが、町でこのゲームを見かけたら一度は遊んでみよう。メッチャ面白いぞ!!

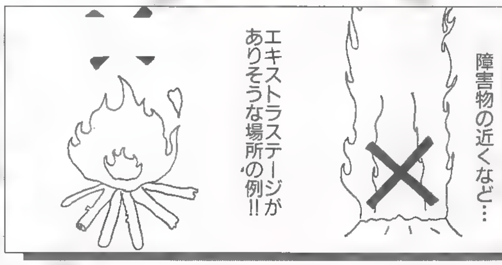


エキストラのこん棒を取ると…。



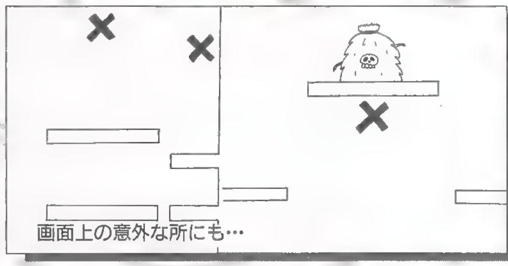
ボワワワ～ン。

図：MAN次郎



障害物の近くなど…

エキストラステージがありそうな場所の例!!



画面上の意外な所にも…



次号

車田正美 サムライスピリッツ 見参!!

表紙・覇王丸

特別折り込みポスター

覇王丸&ナコルル

1th ANNIVERSARY!! COMIC GAMEST!!

■真の男の強さを求め、巨匠・車田正美が満を持して放つ！　もちろん「ジャンプ」以外では初登場！　もうマニア雑誌とは呼ばせない！　さらにバンプレスト初のオリジナル「電神魔傀」、美少女二姉妹大活躍の「PV」も新登場！

[電神魔傀] 武部直之

[スーパーリアル麻雀PV] あいだ静香

[ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
[アンダーカバーコップス] 古葉美一 ● [城物語] 冨士宏
[究極戦隊ダダンダーン] 伊藤霊一 ● [豪血寺一族] 貴城輝
[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ ● [速攻生徒会] 小川雅史
[CONTINUE?] ひさの瑠珈 ● [スーパーストII 4コマ]
[極上パロディウス] 岩尾奈美恵 ● [SSディッガー] 都築和彦
[出たな！ツインビー] 吉崎観音 ● [戦国エース] かぢばあたる
[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ ● [海底大戦争] 夏元雅人
[第14回ゲーパロ4コマグランプリ]

月刊コミックゲーメスト

[3号連続テレカ&グッズ全員プレゼント開始!]

【10月号】定価550円

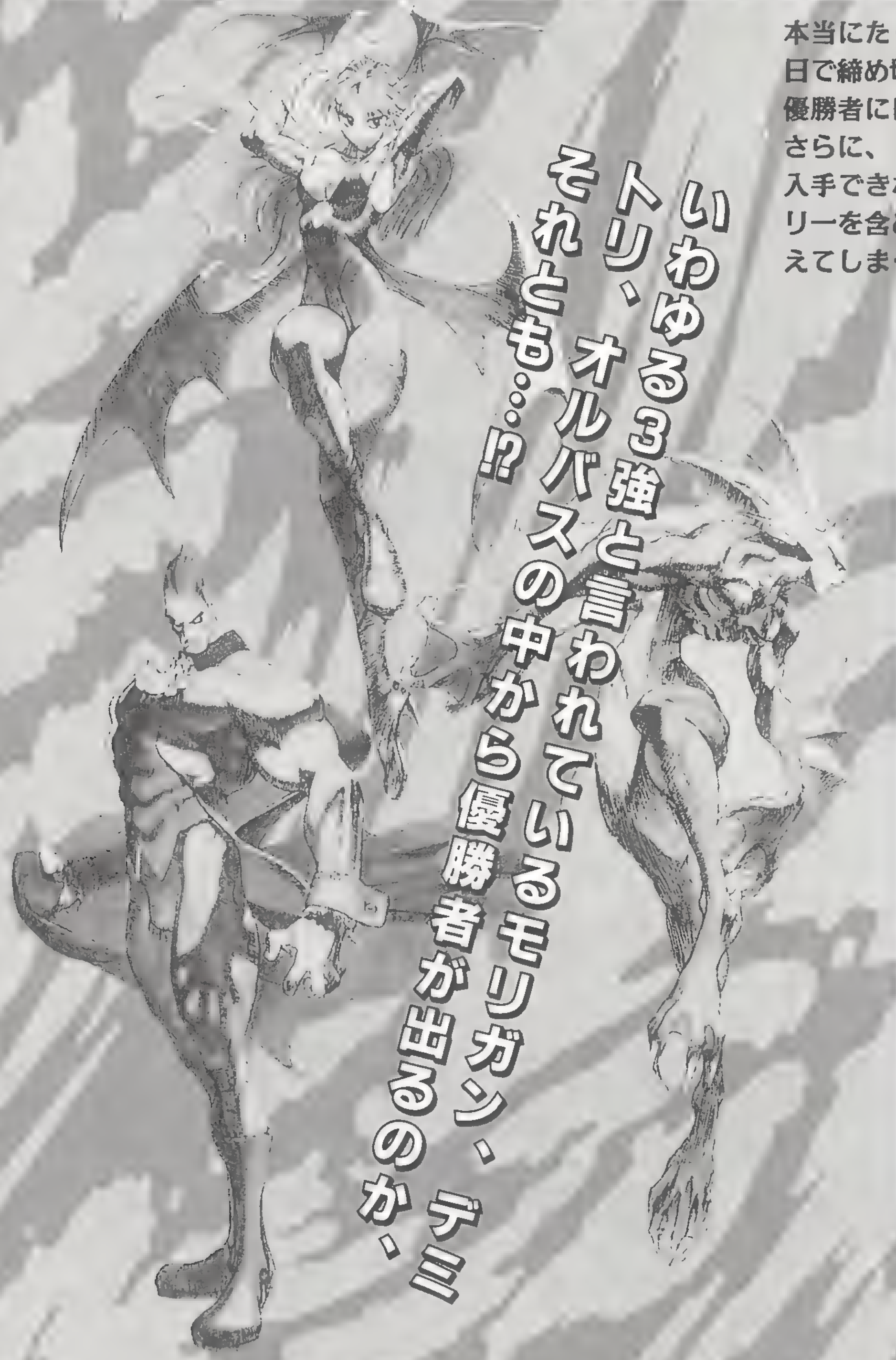
9月19日(月)発売!!

第8回ゲーメスト杯争奪

ヴァンパイア全国大会

優勝商品はヴァンパイアの基板だ!

本当にたくさんありがとうございました（8月29日で締め切り)。ど一もありがと一！上記のとうり、優勝者には基板プレゼントなのだ（おおおっ！)。さらに、トーナメント参加者にはこの大会でしか入手できないオリジナルバンダナ、さらにギャラリーを含めた全員にはオリジナルTシャツがもらえてしまうのだ。いや一、うれしすぎ！



いわゆる3強と言われているモリガン、デミトリ、オルバスの中から優勝者が出るのか、それとも…!?

■開催場所
ニューピアホール
東京都港区海岸1-11-1
※JR山手線、京浜東北線浜松町駅が最寄りの駅です。

■開催日
9月15日（祝）

■主催
ゲーメスト、株式会社カプコン

■参加者
東京大会：512名
オペレーター大会：256名

■決勝大会
東京大会：8名
オペレーター大会：5名
直営店代表：4名

■補欠見学者
東京大会：100名
オペレーター大会：50名

ヴァンパイア大会実行委員会
TEL 03(3293)9326

☆緊急募集――『ワールドヒーローズ』の謎本の製作決定！ ここを読んでくれてる君、綴じ込みはがきに例によって例の質問をたくさん書いて送ってくれ!! 〆切9／30

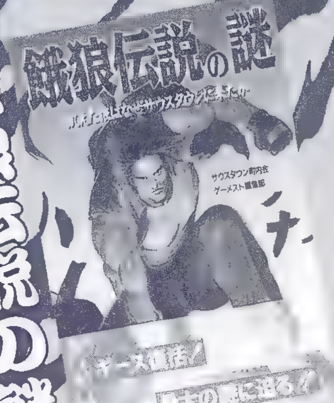
『サムライスピリッツの謎』単行本

9月22日発売　定価980円

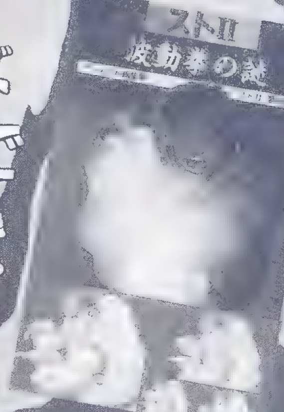
ちゃんばらバトル、サムライスピリッツの謎本が満を持して、とうとう発売される。中身を大幅にパワーアップして、1788年の激動の大舞台を解きあかす。
これを読めば、今まで歴史や文化にあまり興味がなかった君たちも、歴史好きになることうけあいだ！

※真の事実に迫る内容のため、人によっては一部難しいところがあるかもしれないが、石にかじりついてでもしっかりついてきてほしいぞ!!

『餓狼伝説の謎 飢えた狼はなぜサウスタウンに来たか』



ゲーメストの単行本シリーズ
定価980円で
大好評絶賛
発売中!!



『ストII 波動拳の謎』

愛読者アンケートコーナー

いきなり始まった新コーナー。ここでは謎本を買ってくれたみんなから送ってもらった、叱咤激励のハガキを紹介していこうと思ってるんだ。今後ともこのコーナーをよろしくね。
それでは栄えある一枚目のハガキから、
…16人のキャラクターが本当にいる（実在する）気がしてきた。
…べつに知らなくてもいいことばかりだけれど、知っていると何かうれしい。
…ストIIキャラの違った一面を見られてとてもよかった。
と、このように、どーでもいいことをわざわざ解明してしまうのが、いかにもゲーメスト編集部らしいでしょ。続いて……。
…奥義の書の答えがあるのはいいことだ。
奥義の書とは、ゲーメスト増刊「スーパーストリートファイターII」の巻末のクイズのこと。持っている人は早速答えを確かめるのだ。
…スペシャル・ダルについてがよかった。ぜひもっと詳しく調べてください。
…バルログ様の謎が少ないです。
スペシャル・ダルに関しては、温かい読者から詳しい説明書きが送られて来てます。いつか紹介したいね。バルログ以外にも春麗やサガットも少ないというハガキがありました。ストIIの次回（あれば）の謎本は皆さんに質問を募集して彼らのページを増やすぞ。
それでは、今回はここまで。10／15号（9／15発売）でまた会いましょう。

新作基板、随時予約・販売中!!

(この号のゲーメストが発売してからでは品切れ等で販売出来ない事があります)

カプコンPCB

マッドギア	¥8,000
ストIIダッシュターボ	¥12,000
スーパーストリートファイターII	¥58,000
キャプテンコマンドー	¥28,000
ザキングオブドラゴンズ	¥25,000
スーパーストIIX	¥125,000
USネイビー	¥45,000
バース	¥30,000
キャディラックス	¥45,000

タイトーPCB

ガンフロンティア(F2込)	¥45,000
忍者キッズ(F2込)	¥15,000
ルナーク(F2込)	¥15,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥15,000
クイズ地球防衛軍(F2込)	¥13,000
デッドコネクション(F2込)	¥18,000
達人	¥5,000
アルカノイド(P無し)	¥3,000
チャンピオンレスラー	¥3,000

SNK PCB

ネオジオハードキット(新品)	¥48,000
龍虎の拳2	¥13,000
餓狼伝説スペシャル	¥12,000
中古カセット各種在庫有り	¥3,000ヨリ

アイレムPCB

パーフェクトソルジャーズ	¥25,000
アンダーカバーコップス	¥32,000
海底大戦争	¥43,000
リーグマン	¥63,000
R-TYPE LEO	¥14,000
ガンホーキ	¥15,000
イメージファイト	¥7,000
ドラゴンブリード	¥7,000
ぐっすんおよよ	¥20,000
大工の源さん	¥5,000
ボンバーマン	¥15,000

セガPCB

めくるめくストーリー	¥3,000
宿題をわすれました	¥3,000
廊下に立ってなさい	¥3,000
テトリス	¥15,000
琉球	¥8,000
フラッシュポイント	¥8,000
レールチェイス	¥35,000
タントアール	¥20,000
コットン	¥13,000
コラムス	¥18,000
コラムスII	¥10,000
ボトボト	¥40,000
ぷよぷよ	¥120,000
MVP	¥5,000

セガROM

ソニックザヘッジホック	¥25,000

データイーストPCB

コンベティションゴルフ(決勝)	¥4,000
アクトフェンサー	¥6,000
ロボコップII	¥8,000
ジョー&マック	¥15,000
タンブルポップ	¥5,000

コナミPCB

グラディウスIII	¥18,000
サプライズアタック	¥7,000
ハードパンチャー	¥12,000
ヘクシオン	¥4,000
XEXEX	¥23,000
パンクショット	¥7,000
ガイアポリス	¥20,000
サンセットライダーズ	¥27,000
クライムファイターズ2	¥20,000
X-MEN	¥20,000
マーシャルチャンピオン	¥25,000
ミスティックウォリアーズ	¥32,000
クライムファイターズ	¥9,000
G.Iジョー	¥32,000
ダダンダーン	¥55,000
プレミアサッカー	¥70,000

ナムコPCB

タンクフォース	¥8,000
クラックス	¥4,000
ワースタ'90	¥8,000
ワースタ'92	¥20,000
デンジャラスシード	¥15,000
コズモギャングザパズル	¥8,000
スプラッターハウス	¥40,000
エメラルディア	¥16,000
ニューマンアスレチック	¥28,000
ギャラガ	¥20,000
ナックルヘッズ	¥21,000
F/A	¥18,000
ネビュラスレイ	¥50,000

ナムコROM

球界道中記	¥3,000
ワースタ'90	¥3,000
Sワールドスタジアム	¥3,000

その他PCB

ワールドカップ(P無)	¥3,000
ウィッツ	¥3,000
ゴークス(P無)	¥5,000
ネクストスペース	¥6,000
シルクワーム	¥8,000
ブレイゾン	¥4,000
サイバトラー	¥10,000
レッスルフェスト	¥3,000
スーパーバレー	¥3,000
テラフォース	¥8,000
テラクレスタ	¥10,000
ハットリス	¥10,000
スカッシュ	¥15,000
ワールドカップ'90	¥5,000
ドリフトアウト	¥15,000
STG	¥4,000
グランドクロス(P付)	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥14,000
ハイパーデュエル	¥28,000
V·V	¥18,000
豪血寺一族	¥25,000
雷電II	¥98,000
SDガンダム ネオバトリング	¥13,000
戦国エース	¥37,000
達人王	¥20,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
ドギューン	¥15,000

クイズPCB

クイズココロジー2(新品)	¥15,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥3,000
クイズF1 1·2フィニッシュ	¥5,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥12,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥7,000
クイズクレヨンしんちゃん2	¥15,000
IQブロック	¥12,000
おいしいパズルはいりませんか	¥12,000
クイズ魔Q大冒険	¥5,000
クイズ島	¥10,000

麻雀PCB

所さんのまーまーじゃん	¥35,000
バニラシンドローム	¥28,000
トリプルウォーズII	¥13,000
トリプルウォーズ	¥13,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	¥13,000
グッとE雀	¥15,000
実験ラブストーリー	¥4,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥3,000
ねらえトップスター	¥5,000
麻雀用語の基礎体力	¥4,000
パステルギャル	¥3,000
ギャル図鑑	¥4,000

CITY18

T-13 ストII仕様

報! 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー6ボタン仕様	2レバー12ボタン仕様
セガ T-13(中古)	¥56,000-(パネル新品)	¥63,000-
(18インチモニター)	¥43,000-(パネル中古)	
セガ T-26(中古)	¥83,000-(パネル新品)	¥90,000-
(26インチモニター)	¥70,000-(パネル中古)	
シグマ TS-18(中古)	¥61,000-(パネル新品)	¥68,000-
(18インチモニター)	¥48,000-(パネル中古)	

アップライト筐体

		2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
アイレム	マドンナ(新品)	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット(新品)	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー(新品)	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー(中古)	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18(中古)	¥ 60,000	¥ 80,000

コントロールボックス

コンボAV

・RGB(RGB15、21ピンコード付)	¥28,000-
・VIDEO(ビデオコード、ステレオコード付)	¥30,000-
・VR(上記両方対応)	¥33,000-
パナツイン(S端子、RGB対応、麻雀パネル付)	¥38,000-
パナカスタム(上記パナツインの麻雀パネル無)	¥34,000-

- ●分割(ローン)始めました。最高36回。
- ●大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。
- ●インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。
- ●業務用パーツ等販売致しております。
- ●代引きできない商品もありますので、電話にて確認下さい。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

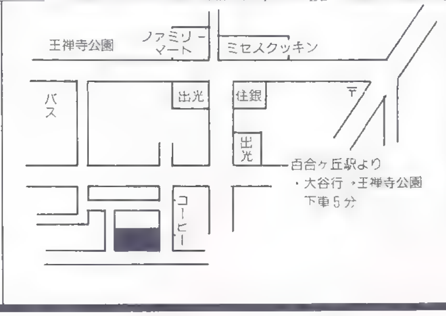
営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459 FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。
●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!



基板売るなら買うなら

ソフマップ

あなたの基板、買い取ります!!

今月の超高額買取商品

ゲーム名	買取金額
CAPCOM	
ウィロー	25K
エグゼドエグゼス	16K
ガンスモーク	18K
キャプテンコマンドー	18K
ワンダー3	18K
闘いの挽歌	18K
DATAEAST	
ウルフファング	28K
エドワードランディ	34K
ザ・グレイトラグタイムショー	28K
サイコニクスオスカー	10K
ダークシール2	10K
チェルノブ	20K
ナイトスラッシャーズ	30K
ブレイウッド	13K
IREM	
Mr.ヘリの大冒険	12K
アンダーカバーコップス	18K
クロスブレイズ	20K
海底大戦争	30K
JALECO	
プラスアルファ	13K
サイキック5	11K
ロッドランド	13K
銀河任侠伝	10K
KANEKO	
エアバスター	10K
KONAMI	
A-JAX	15K
ガイアポリス	15K
サンダークロス2	14K
スーパー魂斗羅	11K
バトランティス	14K
ライフフォース	23K
悪魔城ドラキュラ	40K
究極戦隊ダダンダーン	33K
沙羅曼蛇	17K
出たな!ツインビー	10K
NAMCO	
F/A	10K
ギャプラス	17K
スプラッターハウス	15K
ディグダグ2	15K
トイポップ	30K
ドラゴンスピリット	28K
ニューマンアスレチックス	23K
マッピー	18K
メルヘンメイズ	22K
ローリングサンダー	15K
源平討魔伝	15K
SEGA	
ダークエッジ	23K
ぷよぷよ	35K
アラビアンファイト	20K
SUCCESS	
コットン	14K
TAITO	
ガンフロンティア(サブ)	15K
グリッドシーカー	24K
スクランルフォーメーション	11K
バブルボブル	13K
フェアリーランドストーリー	16K
プリルラ(サブ)	23K
黄金の城	14K
TOA	
バツグン	30K

お客様へ

- 掲載の価格は1K=1,000円です。
- 価格はすべて日本ファミコンクラブの価格であり、ソフト買取センターの価格とは異なりますのでご注意ください。
- 買取金額は常に変動しておりますのでご了承ください。

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

お申込方法

1. 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書(免許証等)のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。
2. ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。
3. 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

あて名　日本ファミコンクラブ
送り先　〒140 東京都品川区八潮3-2-38
佐川急便城南店気付　大井SRC 5階

■注意■

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材なとで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

ご来店できない方は

0120-009-596

必ずお電話にてお問い合わせください。

直接店頭に来られる方は

こちらへどうぞ!

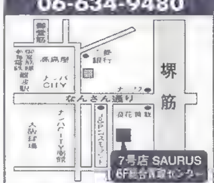
TOKYO SHINJUKU 03-3343-7381



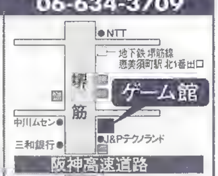
TOKYO AKIHABARA 03-3253-0827



OSAKA NANBA 06-634-9480



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709



まずはお電話を!!

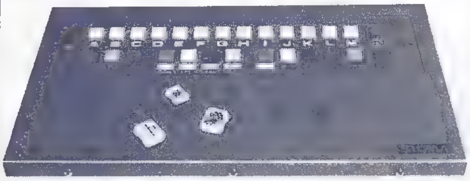
買取譲渡申込書

受付日 H　年　月　日

				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大·昭·平	年　月　日		
氏名		年齢	歳		
電話					
私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。					

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　￥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード……………￥3,500
RGB15コード……………￥5,000
S端子コード……………￥2,500
VHFコード……………￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード………￥5,000
RGB15延長コード………￥5,000

型番AV-3000 ￥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン対応



大型2・4・8方向切換付きレバー
連射スピードVR
スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
OFF……スローモーションOFF
SLOW…スローモーションON
S-6PS…6トリガーソフトのスローモーションON
6トリガーソフト専用のスタートSW
このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
α⇔β…ONにするとα、β反転
トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
OFF……連射OFF
ON……連射ON
LOCK…トリガーSWを押さなくても連射します
SELECT…ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ￥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

別売コード



* S・ファミコン用コード(型番SF)…￥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)･￥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)･￥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)･￥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)･￥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)￥2,000
* パソコン用コード(型番PP)…………￥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)￥2,500
* ネオ用コード(型番コードN)…………￥2,000

Σ-6000TURBOの特徴

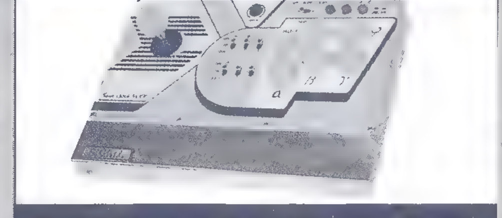
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★ 新 発 売 ★★
メガドラ1用S端子コード(型番MD1S)……………￥5,000
メガドラ2用S端子コード(型番MD2S)……………近日発売
ネオ用S端子コード(型番NES)……………￥6,000

★★ステレオ基板用ハーネス★★
●ネオ用……………￥3,500
●コナミ用……………￥3,500
●システムⅠ用……………￥3,500
●システムⅡ用……………￥4,000
(注意)AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP￥19,800

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由､なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476


ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
スーパーアドバンテージグッズ
アストロシティ29インチ筐体
アストロシティ(本体) ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥298,700
通販特価 ¥285,000
月々¥10,400より
¥26,800×12回
¥14,600×24回
¥10,400×36回
ポニーマークⅣジャレコ29インチ筐体
ポニーマークⅣ ¥250,000
ストⅡパネル ¥20,000
標準価格(税込) ¥278,100
通販特価 ¥259,000
月々¥9400より
¥24,400×12回
¥13,300×24回
¥ 9,400×36回
エクセルキャビネットナムコ25インチ筐体
本体 ¥250,000
ストⅡパネル ¥12,800
標準価格(税込) ¥270,684
通販特価 ¥257,000
月々¥9300より
¥24,200×12回
¥13,200×24回
¥ 9,300×36回
ソニープロフィールプロ
民生品高画質モニター
KX-29HV 3 ¥285,000
通販特価 ¥235,000 (税込)
RGB入力付
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
ソニーキララバッソ
KV-29ST91S ¥285,000
通販特価 ¥235,000
RGB入力付 (税込)
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回
小型ワイドテレビ(ゲームボタン付)
ソニー KV16GW1 ¥60,000
★唯一のデスクトップテレビ!
通販特価 ¥48,800
2画面ワイドテレビ
東芝ワイドバズーカ28DW1
¥240,000
★ビデオ、テレビを見ながらゲームが出来る。
分割¥17,700×12回
¥ 9,600×24回
¥ 6,800×36回
通販特価 ¥188,000(税込)
液晶プロジェクター(回転式)
ソニーCPJ-100 ¥100,000
★天井スクリーンでゲームができる。
通販特価
スクリーン(¥63,000)付
¥133,000(税込)
分割¥12,600×12回
¥ 6,800×24回
リアプロジェクター付液晶プロジェクター
シャープ XV-VM1Z ¥380,000
ハイファイビデオ
テレビチューナー
ステレオアンプ
スピーカー内蔵
10インチリアプロジェクター付属
通販特価 ¥318,000(税込)
分割¥29,900×12回
¥16,300×24回
¥11,600×36回
ヤマハDSPAV(ゲームポジション付)
¥208,000
★ゲーム音の常識を破ったサラウンド+重低音スピーカー
分割¥17,400×12回
¥ 9,500×24回
¥ 6,700×36回
通販特価 ¥185,000(税込)
アンプ付重低音スピーカー
ヤマハYST-SW60 ¥32,000
★テレビ、ミニコンポ、ラジカセ等に1台プラスするだけ!
通販特価 ¥28,800(税込)
ビデオプリンター
カシオ VG-100 ¥55,000
★ゲーム画面ビデオ画面がカラープリント出来る。
通販特価 ¥49,800
KIC PANATWIN 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
高画質への決め手!
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種
X68Kモニター
PO-TV45X、35X
FMタウンズ
他2社モードオートシンク以上の15Khzモニタ
RAS-HD ¥14,500
MSX アダプター¥2,500
コンパネ用底ケース ¥5,000
ヴァンパイアパネル ¥9,800
S-ストⅡパネル ¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル ¥10,800
麻雀パネル(ハーネス付) ¥12,800
シグマセット AV-3000 Σ6000ターボ 特価
メガドライブ用コード ¥2,000
PCエンジン用コード ¥2,000
パソコン用コード ¥1,500
SF用コード ¥4,000
NEW JOY FAMケース ¥2,800
レバー(セイミツLS-32)強力ボタン付セット 8,000
VEGA9000DX 特価
別売:SFコード ¥8,000
TAMAYA通信販売
・ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
KIC PANACUSTOM 特価
RGBケーブル・21P・15P 各¥3,000
麻雀ハーネス ¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス ¥3,000
SF用コード ¥8,000
麻雀パネル(ハーネス付)特価
●どのコントロールBOXにも使用できます。
(株)TAMAYA
住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休
これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第14回

天使万歳ふたたび

文・四コママンガ
佐竹雅昭

夏ってこんなに暑いものだったんだね！ってことを再確認できた今年の夏。みんな楽しい思い出はつくれたかな？どうかな？

サイバースレッド

7月上旬にしては異常なほどの暑さが続いていた。

太陽の偉大さを教えてもらったが、それ以上に部屋にクーラーを付けていない私としては寝不足に悩まされる羽目になってしまった。

窓を開けても吹いてくるのは熱風だし、湿気も高く体中が汗でベトベトになる始末。仕方がないから冷水シャワーを浴びに何度夜中に起きたことか。

もう駄目だ。

我慢できずに私は外に出た。どこか冷房の効いている所はないのか？

あっ！そうだ。ゲームセンターがあった。奴を誘って思い切りゲームをしまくってやる。

ほとんどヤケクソ気味になった私は友人でありゲームのライバルの沢澤一郎太（さわざわ・いちろうた）に電話をした。

「もしもし、私だ」

「ん〜っ。誰?寝てるのに」

沢澤はこの異常な暑さにもかかわらずクーラーなしの3畳1間のボロアパートで熟睡していたらしい。

「私だよ、サ・タ・ケ」

「なぁ〜んだ、寝てるのに、何か用か?」

「用があるから電話してるんじゃないか。ゲーム行こうよ、ゲーム!」

「今、何時だと思ってるんだ。ねむいの!」

かなり機嫌が悪くなってしまった沢澤は電話を切ろうとした。

「待て!ゲーム代は私が払うから」

そう言った途端、沢澤は元気が出てきた。

「よし!行こう」

何て現金な奴だ。しかし、沢澤はどこか憎めないところがあった。

10分後、いつものゲーセンで会った。

「よしっ、今日はサイバースレッドで勝負だ」

対戦ゲームでは一番盛り上がっていたゲームだ。初級・中級・上級とそれぞれステージに分かれ、マシーンの中に自分が入った気分になり相手のマシーンを撃破するゲームなのだ。



（埼玉県　中村薬弥君）

私は防御重視型のマシーンを選んだ。乗組員はケダモノのオヤジだ。防御重視型でスピードが遅いのが弱点だが、へたに動き回らず落ち着いて相手が現れた時にすかさずミサイルを撃ち込む作戦にした。沢澤はクモ型のマシーンを選び動き回ってかく乱する作戦を選んだ。

さぁ始まりだ。レバーを握る手に力が入る。

私はじっくり相手の動きを見ながら、地面に落ちているミサイルを着実に取り、照準を定めた。

「死ね!」

ミサイルの連打で沢澤沈没!!

やっぱり夏はこれに限る。てな訳で暑さもどこかにぶっ飛んでしまったのだ。

めでたし、めでたし。



血涙ポエム

「あさはか」
乾いてないうちに消す
だから汚れるのよ
ごめんね、ひろし
私があさはかだったわ
替わりにあなたを
消したいの
だから最後の置手紙
by　木ノ内きみどり

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　28歳　格闘家　計3個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは、〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2Ｆ正道会館内　怪獣王国Ｇ係まで!!

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社㊝係。

担当：田渕健康　助っ人：TM

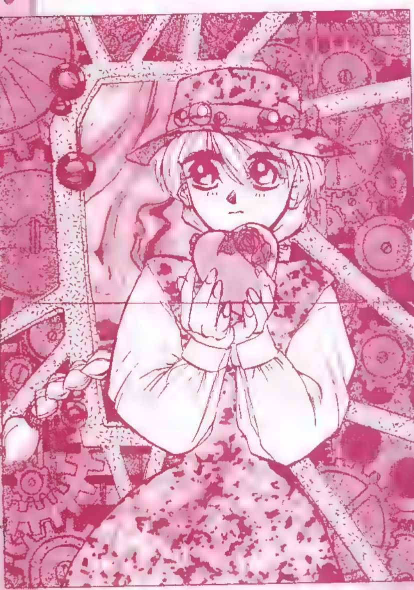
アイランド



今月のいっぱつ!

最近のアンケートハガキの３枚に１枚には「小鉄」の文字が躍っている今日このごろ。くっ、もう覚悟を決めねばならぬのか…。

（肉球野郎　田渕健康）



⬅（群馬県　徳用ＪＣＭ７億円君①）★回り出す、刻の歯車。導くのは心のラビリンズ。

The Last Force from RAYFORCE

☆奇妙な感覚が私を襲った。漂っているようでいて、とどまっている。沈んでいるようでいて、浮かんでいる。そんな表現がふさわしい感覚だ。

私はゆっくりと瞼を開いた。まず、傷ついたメインパネルが視界に入る。次いで、辺りを漂う無数の隕石群――それらを見て、私は気がついた。

「そうか…」

私は作戦を成功させたのだ。機械生命体コン・ヒューマンを破壊し、惑星中心核コントロールタワーをロックオンして、発射ボタンを押したところまでは覚えているが…。

直後に私を襲った衝撃――。眼前が真っ白になり、凄まじい爆音が響いて、そして…。

よく機体が持ちこたえたものだ。私は妙に感心していた。あれではまず、助からないだろうと覚悟していたが…。

そこまで考え、私は自分に疑問を持った。私はいつから「生」に執着を持つようになったのだ？これでは、まるで…。

私は思わず口の端を歪めた。と、同時に今の思考も止めた。それは、私が二度と考えまいと自分に誓ったことだったからだ。

そう、私の身体がこのようになってから…。

私は目線を右腕に落とした。機内の僅かな先を反射する、銀色の物質に変化した腕。そこから伸びる、無数の電子兵装と直結されたハードワイヤー。

機械化されたのは、もちろん右腕のみではない。私の全身は至る所が銀色の物質と化し、数えきれぬほどのワイヤーが生え、機械と接続されている。いわば「機械」と一体化している状態…。

そう、それはまさしく「機械」と呼ぶにふさわしい姿だ。敵であった「機械」と同じ…。

私はこの作戦に志願し、X―RAYに搭乗すると決まった時から、「人間」ではなくなってしまった。

しかし、私は皆の、人類の「希望の光」となるのであれば、それも厭わなかった。再び、人類の故郷を取り戻すためならば…。

しかし、最終目的は「故郷の破壊」だった。だが、それを知った時の私は、既に冷静にそれを受け止め、何の疑問も持たないようになってしまっていた。

そして、忠実に任務を遂行した。そう、忠実に…。

だが今、このようなことを考え始めたということは、少しは昔の自分を取り戻したのかも知れない。「人間」だったころの自分を…。

しかし皮肉なものだ。敵である機械から、人類を救ったのが機械なのだから…。

「毒には毒をもって…か？」

辺りをゆっくりと流れて行く隕石群――いや、「故郷の破片」を眺めつつ、私は冗談を呟いていた。

しかし、帰るべき場所を失ってまでも成功させねばならない作戦だったのだろうか？

これから、人類はどうするのだろうか？どこへ行くのだろうか？そういったことを覚悟した上での決断だったのだろうか？一体、人間は…。

「いや…もうよそう…」

呟き、自分を制した。そんなことは、「機械」である私には、もう関係のないことだ…。

私は、X―RAYの機体を自己検査モードにして、チェックするように思考した。そうするだけで、脳から直接コンピュータが私の思考を読み、実行するのだ。

ひび割れたパネルに、かろうじて映る文字を読む…どうやら、今の形を維持するのが限界のようだ。作動するのは数カ所だけだ。

「…もう、眠るしかないようだな…」

一応、救助信号は流れるようなので、それだけを作動させると、私は眠りへと入った。回収されれば、部品ぐらいは残るだろう。

そしてそれを見て、自分たちの愚かさを感じてくれるだろうか。つかの間の平和の内に…。

黒い幕が次第に、視界と意識に下りだしてくる。そして、パネルに「全システム停止」の文字が、すべての終わりを告げるように映り、そして、消えた。

すべてが闇に閉ざされる寸前、私の脳裏を一つの疑問がかすめた。

「私は、人類の〝希望の光（RAYFORCE）〟になれただろうか…？」

（愛知県　無言の戦士君㊟Ⓐ）

★彼女は、決して心ない「システム」ではなかったはずだ。光ある魂の輝きが、彼女の中にあったと信じたい。

破壊の果てに掴んだ永遠の眠りが、彼女に久遠の安息をもたらすことを祈って――。

がぶりよりゲーマー人生



近くのゲーセンには「エスケープキッズ」が生きていらっしゃる。後光か出ていてまぶしい（かどうかは知らんが）のか、あまり人のプレイしているところを見ない。が、そこのオヤジはいつまでもエスケープキッズを置いてくれている。オヤジに敬意を表すとともに、「ラストォォ!?」がいつまでも聞けるよう、強く願いたい。以上。

（福島県　弓月冬弥君Ⓝ）

TPOでキャラチェンジ!

☆先日、旅行先でゲーセンに行った。何となく「ストⅡX」がしたくなったが対戦台しかなかったのでそれに座る。

今後サブキャラにする予定のガイルを選んで練習していたら、突如挑戦者が現れた。しかもディージェイ。

「待ってくれ!これはメインキャラちゃう!」

私の心の叫びも空しく、あっけなくひねり潰されてしまった…。

ここで私は思った。ゲーム雑誌などで正面から取り上げられていないし、あまり評価もされていないが、ADKのワールドヒーローズ2（JET含む）の対戦モードに入る時にキャラを選び直せるシステムは、評価されるべきではないだろうか。

あれなら別キャラを練習している時に乱入されてもメインキャラを出せるし、他にも1クレジットで複数のキャラをプレイできるメリットもある（対戦で勝てばの話だが）。メーカーの皆様、このシステムのご一考を。

（愛知県　ゴールドプラチナム君Ⓑ）

★実は私もあのシステムは気に入っていたんだよね。これなら安心して練習できる!か?

舜着!アーケーダー!

☆巷では、次世代ゲームマシンがどうだこうだと騒がれていて、基板をやってみようって人の勢いがやや下火になっているように思われるが、こんなときだからこそ、家庭用ゲーム機にはない基板の魅力を見つめなおしてみよう!

まず、なんと言ってもポーズ機能がないということである。これを聞いて「何をバカなことを」と思われる人もいるでしょう。

しかーし、ポーズ機能がないがゆえに、よりスリリングなゲームプレイが可能になるのだ。

例えば、殊のほかゲームが順調に進んでいるとき、いつ電話がかかってくるかわからないという不安を常時抱きながらゲームができたり、急に尿意、または便意が襲ってきたとき、脂汗をタラタラ流しながら必死にこらえてゲームができるなんて実にスリリングである。

基板の魅力はまだまだあるぞ!それは、あんまり人が持っていないので「俺は基板持ってるゾー」的な完全な自己満足優越感にひたれることです。

どうです!このような魅力が、基板にはまだまだ秘められているはずです。ウキウキしますね。

さぁ、これでみんなもLet's基板!

（東京都　岸本崇君Ⓒ）

★値段がちょいと高めなのが難点ですが、基板はよい!

実はオイラも食うものも食わずに基板を買ってしまう困った奴なのです。うわーー

協力って素晴らしいぞ

☆どうしてゲーマーは、通信対戦台で見知らぬ人間と対戦することはできるのに、多人数協力プレイ可能なゲームで協力プレイをしようとしないのだろうか。

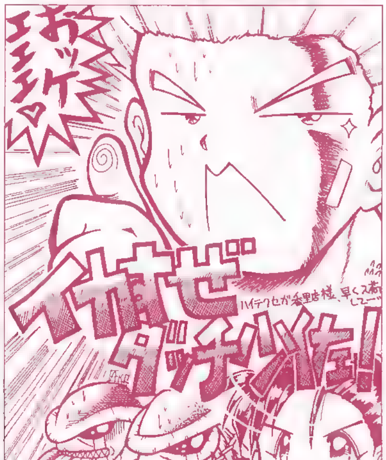
人がプレイしているところに「一緒にプレイしませんか」と声をかけるのが恥ずかしいから?そんなはずはないですよね。だってまだ通信対戦台が普及してないころなどは、大抵の人は乱入するときに「乱入してもいいですか?」って声をかけてたのですし。

それと、協力プレイはつまらない?それはないと思いますよ。ひとつ代表的な多人数協力プレイが好評を博したゲームを挙げると、「ギャラクシアン3」があります。

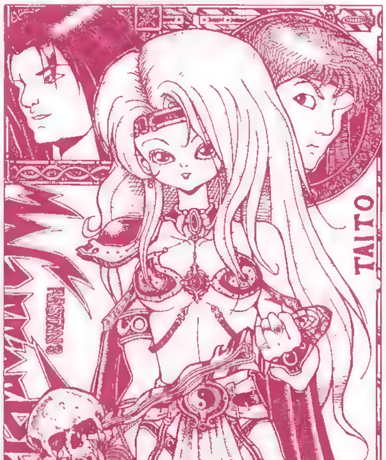
幾多の見知らぬ人たちとの協力プレイに新鮮な快感を覚えた人も多いのではないでしょうか。

とはいえ、やはり見知らぬ人に協力プレイを求めるのは、少し抵抗がありますね。

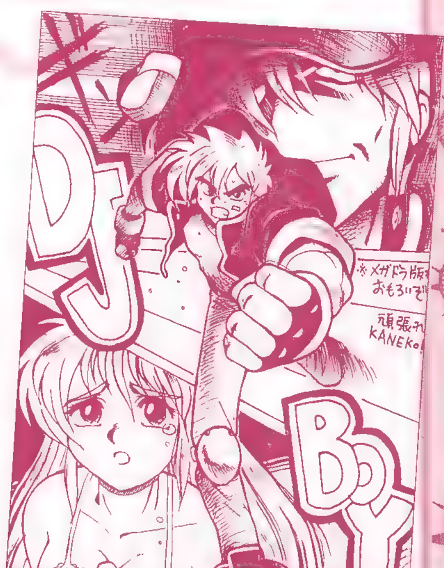
なんとかメーカーさんやオペレーターの方々の力で、協力プレイを自然に求められるような雰囲気を作ってほしいのですが…まぁ対戦プレイより協力プレイのほうがインカム落ちると思いますが（笑）。



➡（大阪府　AKD君④）★ぬうう、実は編集部内でも一部熱烈人気なのだーなぜだーっ。



➡（茨城県　キリン君③）★息づく幻想世界感じる、ラスタンの名の元にー



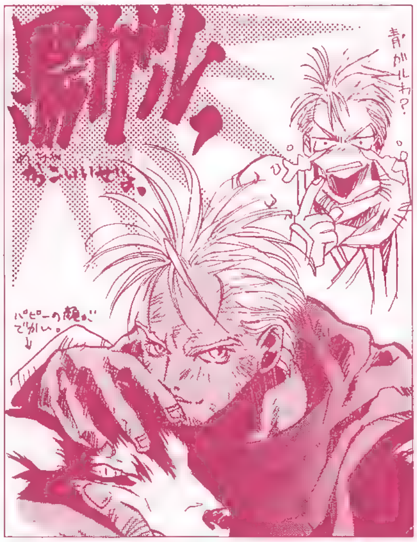
⬆（埼玉県　斎藤学君②）★おおっ!懐かしのカネコ特製ローラー格闘アクションだ!

いくにゃん！
つっこみ三昧

☆№121のタイトー、リアルパンチャーの広告のどでかい顔の人がウチのお父さんトコの部長に似てるので、ちょっち心配です。（なにか変なことをしていたら、どうしたらいいんですか？教えてください）
（栃木県　石坂恵美さんⒻ）
⬅勇気を持って告発するのです。真実を信じましょう。（エセカウンセラー淵健より）

☆私がいきつけのゲーセン、ゴンドラで、チャタンヤラクーシャンクにハマった約２名は、ひそかにチャラン教団をつくり、常連客を洗脳しようとひそかに活動している。
（愛知県　OOP君Ⓖ）
⬅団員が皆あの審判の格好してたら超怖いぞ。

☆パワーゲイザーとパパは芸者、似てませんか？
（広島県　パパは芸者!?君Ⓗ）
⬅似てません。以上。

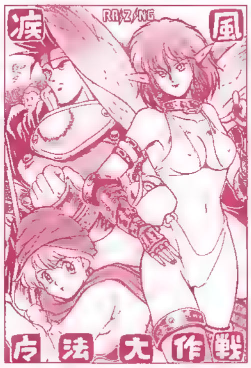


➡（東京都　竹内真治君⑥）★フッ、やっぱり忍者は黒装束でなくてはなー



➡（北海道　こうちゃぱ君⑤）★頭のおだんごが何だかとっても新鮮♡

もしくは対戦プレイにしても、お互い2～3人でチームを作って、協力しながら対戦をするとか…一応、「マッスルボマー」がちょうどそんなタイプでしたけど、ああいう「多人数での協力、対戦もできるよ」みたいなのではなく、思い切って「このゲームは多人数の協力・対戦プレイがウリです！」といった感じで。
最初はプレイヤーに受け入れてもらえないかもしれませんが、ストⅡだって最初から全国規模で対戦プレイが流行っていたのではないのですから。こういった可能性を信じて、こういったことにも挑戦してほしいな、と思うのですが…。ムリですか（泣）。
（群馬県　結城洸君Ⓓ）
★一人でゲーセンにいった時なんかも、ごく自然に見知らぬ人と協力プレイができる。こういった日がやってくるといいのにねー。



⬆（大阪府　GAMCOM宜しく！MINOYA君⑧）★疾風と共に、鮮烈カムバック！

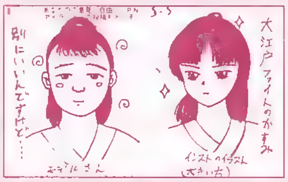
⬇（福井県　岡田ヨシフルさん⑦）★紅舞う、ステージは果てしない闇の中。



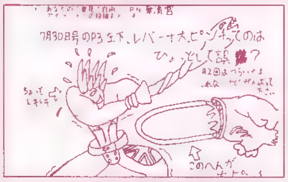
ゲーセンからちょっと一言

☆格闘ゲームのインストには書いてない技が多い。そこで、バイトとしてはゲーメストなどを読んで技表を作って貼りたいのだが、「無断転載を禁じます」などと買いてあるし。
ＪＥＴなんか非常に作るのつらいんで、技表を切り貼りできれば美しくて楽なのだが、もっとヤバいような感じだし（著作権法とか）。
できれば切り貼りしたいんだすが、駄目ですか？
（東京都　ＮＩＳ君Ⓔ）
★メストを切り抜いて技表代わりに使うのはなんら問題ないとのこと。切り貼りしてどんどん活用してくださいな。
しかし！切り抜き用と保存用、2冊買うべしぃーフフフ。

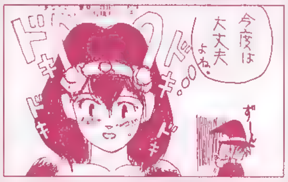
☆僕は、アミューズメントステーションでバイトをしていますが、喫煙者のマナーが大変悪く、灰を筐体に落としていきます（ひどい場合はボタンをこがしていきます）。
ゲームを楽しまれるのはいいのですが、他のお客さまに迷惑がかかるようなことはしないでください。
ゲーメストでこのようなことを討論してほしいと思っています。よろしくお願いします。
（静岡県　ＡＭ連絡業務君　）
★喫煙者の皆さん、ルールを守ってタバコと灰は灰皿にね。



⬆触れてはいけない問題のような気がする。⑨



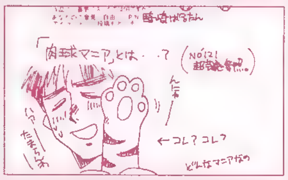
⬆あれは実に自然な誤植だった。⑩



⬆すべては、神のみぞ知る。⑪



⬆野郎にしか効果を発揮せぬ？⑫



⬆うわっ、何でわかったんだ？⑬

アイランド大賞
七夕記念（書いた日）

5／30号と6／30号をまとめて発表だ、この太っ腹!! 理由は先号参照。5／30号…文章は東京都・凩もんたろー君。イラストは千葉県・吉光司君。6／30号…文章は北関東（中略）ACE君。イラストは大阪府・芦原ひかりさん。1点未満の差で次点は千葉県・TAZU君。500点満点で換算してますのでこんな結果が出ました。残念賞で何かあげましょうか（生パン粉とか）。
（A／Vパー大失態ひよしPちゃん）

燃えよ青春!!



嗚呼、栄光の日々は何処(いずこ)

☆ここはサウスタウンのパオパオカフェ。いつもは明るい店の雰囲気も、今はちょっと何かが違う。
　どうやら、原因は彼ら6人のようだ。ディージェイ、バイソン、チン、十兵衛、アクセル、ミッキー…そう、彼らは知る人ぞ知る「人気ほしいぜ軍団、哀愁の男たち」のメンバーである。
「トップミュージシャンのオレが、まさか2作連続でこんな目にあうとは…」
「ワシは女の子にモテたかっただけなんじゃが…世間の目はキビしいのぉ」
「ボクサーって人気出ないのかなぁ…」
　ミッキーのその一言は禁句だった。アクセルとバイソンはキレてしまったらしく、すっくと立ち上がった。
「それを言うな！テメエそれでもボクサーか！BAST YOU UP！」
　カウンターに座っていたミッキーは、これをくらって吹っ飛んだ。さらに、
「ファイナール！オアーオアーオアー！」
　こんなモノを起き上がりに重ねられたらたまったものではない。しかもモロくらった。でもミッキーは生きていた。しかも気力満タン、体力点滅状態である。
「だって気分的にそう思うぜ！ボンバーラッシュ！」
　店の中はもはやメチャクチャであった。他の客は次々と逃げ出す。もちろん金は払っていない。リチャードは今にも泣き出しそうであった。
　そんなこんなで10分後…。
「もうやめようよ…俺が悪かったから…」
「わかればいいんだよ、わかれば…」
「………」
　ミッキーが謝り、アクセルとバイソンは落ち着きを取り戻した。十兵衛の爺さんはというと、逃げ出した女性客を追って、店を出ていってしまった。やはり困った爺さんである。
「…あんたらなんかまだましでしゅよ。私なんかスペシャル増刊、好きなキャラでビリ、嫌いなキャラでトップでしゅよ。ゲストのシスコン男に負けてるんでしゅよ。全くうかばれましぇんよ」
　ミッキーが相槌をうつ。
「ああ、リョウのことか。いよなあいつ他のゲームに出られるんだから…あっ、そういやギースってお前のゲームの奴じゃなかったっけ？」
「あの人は悪役の鑑でちゅ。私もあの人の10分の1は人気ほしいでちゅ」
「でも何で俺たち嫌われるのかなぁ。やっぱり強いからかな？」
「そうじゃ、そうじゃ！」
　いつの間にか戻っていた爺さんに、一同ちょっとびっくりした。爺さんに何があったのかはしらないが、ほっぺには赤い手形がついていた。
　その議論する一同の前に、一人の客が姿を現した。
「ヘイ、リチャード、いつもの…おおう!?」
　…なんてタイミングの悪い奴だろう。そのびっくりしているテリーのふところに、十兵衛が素早く潜り込んだ。
「ワシの勝ちじゃ～」
　地面にたたきつけられたテリーは、空中に跳ね上がる。そこにディージェイが。
「ソバットカーニバル！」
　トドメと言わんばかりにミッキーとチンが、
「プラネットゲイル！」
「爆雷砲！」
　8HITウルトラスーパーコンボフィニッシュ！さすがにこれをくらったテリーはひとたまりもなく、まるでボロぞうきんのように崩れ落ちた。
　リチャードはそんなテリーを店からほうり出し、扉に準備中の札をかけた。
「…お前たちの気持ちは分かる。さぁ、今夜は俺のおごりだ、飲んでくれ！」
「私、次こそ暗黒の帝王になるでちゅ」
「俺もアメリカンドリームを摑んでやる」
「今度こそ、女の子にモテモテじゃあ」
「オレたちの未来に乾杯！」
　そして、彼らは一晩じゅう飲み続けたという。…果たして彼らの未来に栄光はあるのか？合掌…。
　PS．私は彼らをメインキャラとして使っています。みんなも彼らを応援してね。
（北海道　チン保護団体会長君①）
★ううっ、ごっつ寂しいのぉ。いつの日かスポットライトが当たることを信じて生きろ！（ムリう？）

ライフゲージ、気力ゲージ、怒ゲージ、スーパーコンボゲージ、スペシャルゲージ、さぁ、次は何だ。きっと「バイオリズムゲージ」に違いない。「俺、今日恋愛運悪いから勝てねぇや」とか。

（全日本赤頭巾連合大留健一君⓪）

魔界の扉、今宵開け放たん！
突発小特集シリーズ
「ヴァンパイア・アイランド」

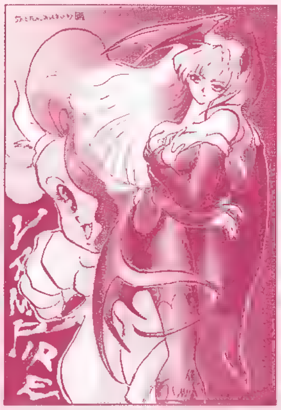
ようこそ、鮮やかな魑魅魍魎の跋扈する禁断の部屋へ。増刊に先駆けて、皆から寄せられた闇の残留思念、[illegible]に託して小特集！



⬆（大阪府　端木ノ明さん⑱）★魔性の瞳で貴方を誘う。終わらない快楽へと。

⬇（愛知県　沙門修壱君⑰）★恨め、憎め、怨恨こそが、我のすべて。





⬆（北海道　玄ちあさん⑯）★早くも人気集中な二人(?)。あなたはどちらが好み？

⬇（愛知県　おおいけ将貴君⑮）★美しくてかわいくて、人間以上に表情豊かだよね。





⬆（徳島県　けものさん⑭）★夜の主役、張らせていただきます！

こちらこだわり派



ハメ技考、その見解例

☆「ハメ技」問題が各ゲーム誌を賑わすようになってから、長い時間が経った。そろそろ意見も出尽くした感があるが、まだ言い足りない点が複数あるので、補完の意味も込めて、私の意見を述べたい。

「ハメ技は善か悪か」という論争が、かつてあった。しかし、よくよく考えてみると、「ハメ技」を使うか使わないかは、個人の価値観や認識の違いに原因し、善か悪かで論ずることのできるようなものではない。よって、この種の論争は、おそらく用をなさないだろう。

しかしながら、誰が何と言おうとも、ハメ技が嫌われている状況は、事実として存在している。それはなぜか？

私が考えるに、それは「ハメ技」を肯定する論理には、ある種の理不尽さ、不合理さがつきまとうからであろう。

それではその「不合理さ」とはどんなものであろうか？

「ハメ技はゲーム中に存在するものだから、使ってよい」

この考え方は合理的であるか否か。

結論から言えば、不合理である。なぜか？

「ゲームの中にあるフューチャーは、すべて使ってもよい」「ゲーム中で、できることはやってもよい」という考え方は、ビデオゲームに関して支配的なものの一つだが、これは「ビデオゲームは一人でやるもの」という前提があったから、勝負の相手がCPUだったから成り立ったものである。

しかし、対戦はそうではない。対戦には相手のプレイヤーがいるからである。相手の嫌がる闘い方をして、「やってもいい」というのは理屈に合わない。

よってこの論理は、不合理である。

「ハメ技といっても返し技があるから、使っていい」。この考え方は合理的であるか否か。

これもまた、不合理である。

普通、人と競い合うどんなゲームでも、一方が相手の意図を読んでいれば「１００％読んだほうが勝つ」ようになっているものである。将棋や囲碁がそれに当てはまるし、「運」の要素の強いギャンブルのようなゲームでも、今度は「運」対比の「効果」が違うのが普通である。

例えば、ある対戦ゲームで、片方のプレイヤーが相手プレイヤーに技を仕掛け、その技が決まる確率が「80%」で、一方、相手プレイヤーがその技を返す確率が「20%」だったとする。

その場合、「20%」の側は、技を返すことを成功することにより得られる効果（相手に与えるダメージなど）が「80%」の側の80／20倍、即ち4倍であるべきである。

ところが、ハメ技はそうではない。

以上のすべての「ゲームの常識」にハメ技は反している。

…こうしてみたところ、ハメ技を肯定する論理には欠落が多いようである。

「何をおもしろいと思うか」は個人の自由であるし、ある価値観を強制するわけにはいかないのであるが、前述した論理から、「ハメ技をおもしろいと思う人」よりも、「ハメ技をつまらないと思う人」のほうが、一般的に多数派であることは間違いない。

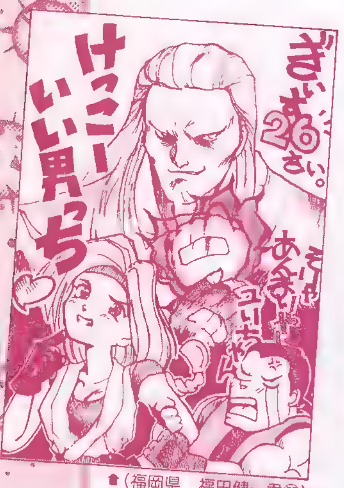
よって、多数派の利益に便宜を図り、特に「ハメ技可」との掲示がない限り、対戦台では「ハメ技は使わない」というルールを採用したほうが合理的ではないだろうか？

もちろん、どんな技をハメ技と定義するかなど、問題が残るわけであるが、「ハメ技」が現に存在し、それ以外有効な解決法がない現状を見れば、これはやむを得ないような気がする。

（東京都　三色保也君㉓Ⓙ）

★より効率的な、よりリスクの少ない攻めパターンの究極の姿が、「ハメ技」なんだろうか？

「ハメ技」に関しては、絶対的に皆を納得させうる意見を出すのは、本当に難しいですね。



☗（福岡県　福田健一君⑳）★こ奴にだけは惚れてはならぬぅ。

筐体は大切にな ブラザー!!

☆前号で、「対戦台」についての意見とあったので、自分の思っていることを述べさせてもらいます。

私は、対戦するときのルールはその場所ごとに変わるのだから、そのルールに従ったほうがよいと思いますが、場所を問わずに許せないのは「まわし」と「台への八つ当たり」です。

前者は、数人の仲間内だけで同一ゲームを延々と続けていくことを指しますが、こちらはあまり見なくなってきました。

ところが、後者は台を叩く、蹴るなどを平気でやってる人が（一部の人たちですが）いることは確かです。

この間、対戦台で私が勝った時、相手の人が私のプレイしている台を蹴って、帰ろうとしたので思い切って注意してみたのですが、「むかついたから蹴った」というとんでもないことを言ってました。

むかついたら何をやってもいいのか！そんなことで、いちいち台を蹴ったり叩いたりしていれば、当然機械は壊れてしまいます。

オペレーターの方々の努力あってのゲームなんだということを念頭において、すべてのゲームに接してほしいと思っているのですが…ゲーメストを読んでいる皆様、どう思いますか？

（神奈川県　川崎の死霊術師APS君Ⓚ）

★たとえ怒りに我を忘れても、公共物は大切に！の気持ちだけは忘れちゃだめだー。

「ネオジオCD発売」。この情報を聞いたとき、僕は「ぐほうっ」と思いました。なんてったって、ちょうど半月ほど前にネオジオを買ったばかり。うおーっこれでは大損どうあ～!!どうしてくれるSNK!!

（長野県　猿飛エイジ君Ⓟ）



☗（埼玉県　騎崎ぱるたんさん⑲）★狙ったエモノは逃がさない!!我らが宇宙のオトーップハンタァ――!!

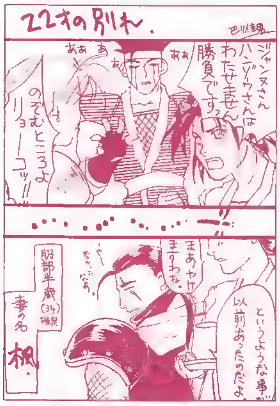
横G〜 極上超芸魂



⬆（福井県　ちゃぶ台君㉒）★当然といえば至極当然。

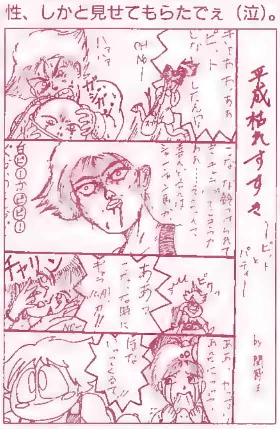


⬆（東京都　青島麻紀君㉑）



⬆（北海道　巴川佳男さん㉗）★結局はちゃっかりと落ちついちゃってるしー（本当かよ）。

⬇（福岡県　関節王君㉖）★プロ根性、しかと見せてもらたでぇ（泣）。





⬆（長野県　川崎いずなさん㉖）★余計な好奇心は身をホロぼすにょー。

⬇（千葉県　やりのほさき君㉔）★何ゆえにサムチャイに矛先を向ける!?



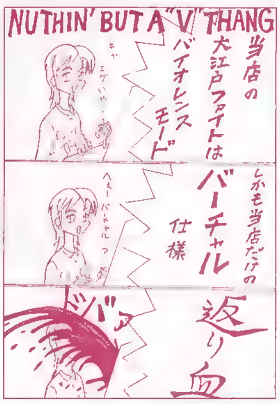


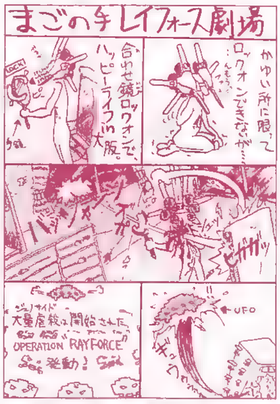
⬆（群馬県　うつのみや劉星君㉓）★ケンを極めし者、か…問題だよ君ィ…。



⬆（広島県　木賃ふくよし君㉜）★この手の技名、原稿書くときにえらく苦労するのだよ。

⬇（北海道　イタリア娘君㉛）★うう、過剰なまでのリアリティ追求は遠慮したいなぁ。





⬆（大阪府　長山昇君㉚）★何だかヒソカに連載と化してるんですけど…。

⬇（岩手県　服部文太狼君㉙）★もう誰にも止められぬー！



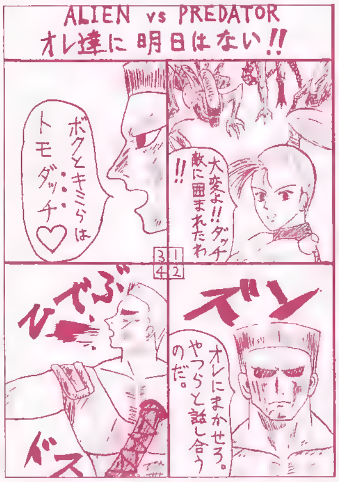


⬆（埼玉県　いせざき要君㉘）★私も最近よくゲーセンで娘さんたちの集団を見るなぁ。

刮目しやがれ愚民ども!
お手軽クリティカル!

☆ついに発見「大江戸ファイト」。実に素晴らしいの一言。「見た目は凄いけど、ゲームとして見ると大味でつまらない」という取り込みゲーのジンクスを覆す作品だ。
連続技がビシバシ決まる爽快感、そして必殺技の出し易さなど、格闘ゲームとしての出来も十分。
そして「富士山バスター」で好評を得た妖しい世界観も、大容量280Mによりますますパワーアップ、特に一休の攻撃は一見の価値あり。
しかし、最も特筆すべきは一部のゲーセンのみで見ることのできる残虐バージョンではなかろうか。これがまた凄いのだ。
もう、あの「モー○ルコンバット」が、ガキのジャレ合いに見えてしまうほどに凄まじい。
「普通これだけ出たら死ぬぞ」ってぐらいのドバドバ出血大サービス！モータ○顔負けのフィニッシュモードもある。中でも河童の死に様は夢に出てきそうなくらいに怖い。
「モータル○ンバット」に至っては、家庭用ゲーム機での発売が危うくなったり、「2」の国内での正式発売がされてなかったりといろいろモメているというのに、国内メーカーでありながら、これほどのゲームを堂々と発売するとは…うーむ金子製作所、おそるべし。
とにかく百聞は一見にしかず。女忍者のパンチラを拝むためだけにプレイせよ！視覚効果は「RA○PO」をも超える！（本当か？）
（奈良県　璃梅亜Ⅲ世君Ⓛ）
★私もウワサのバイオレンスモードをやってみたけど、あれはあんまりではなかろーか。血の海の中にポツンと置かれた河童の生首が怖すぎるーー

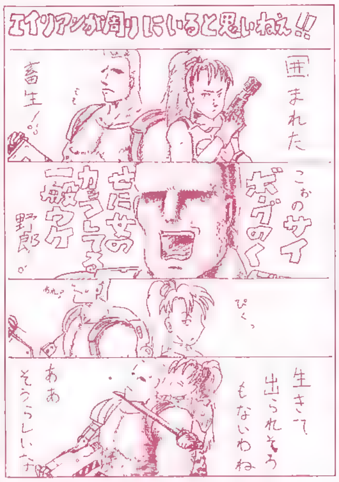
☆皆さん。アルュメの「マジカルスピード」はグッドですよ！
まず1Pの対CPU戦は初心者から上級者まで、十分に遊べるように難易度が3つにわかれています。
これで、スピードのルールを全く知らない人も、段階を踏んで上達できます。
でも、やっぱり2P対戦のほうがメチャ熱いです！ハンデもつけられるから、初心者でも勝てるチャンスは大きいよ！ホント。
そして、特筆すべき点は、キャラがカワイイってところですっ！これなら女の子でもとっつきやすいし、男の子なら彼女と一緒にプレイしてもグッドかも。
とにかく、ゲーセンで見つけたら、ぜひ一度はプレイしてみてください！絶対におもしろいよ！（断言）
（北海道　綾瀬夕花さんⓂ）
★ルールは簡単だが、一度ハマると深いものがあるスピード。君もこのマジスピでスピードキング（クイーン）だー



⬆（茨城県　J．C．朝輝君㊱）★確かに明日はないわな。



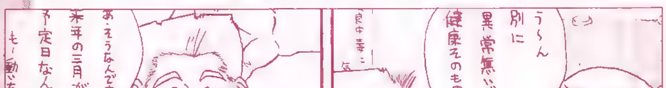
⬆（千葉県　神宮亭彰五君㉟）★結果オーライ…それは違うぞミスター。



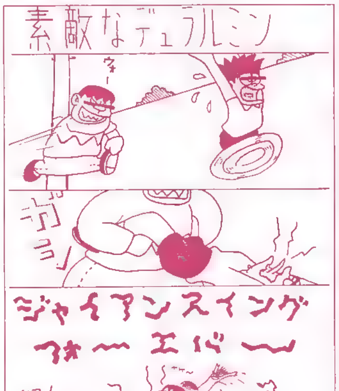
⬆（石川県　すぷらった一食品君㉞）★ただ言ってみただけ♡



⬆（栃木県　究極神拳君㉝）★もう、真人間には戻れないのか…。



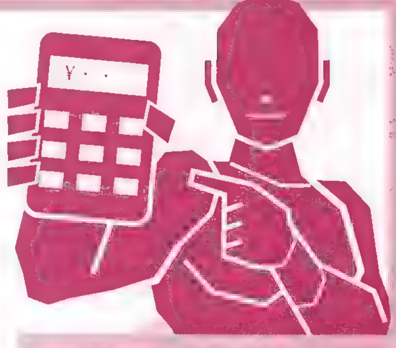
⬆（京都府　村田真吾君㊴）★なぜか今月はシェーファーネタが多い。不思議だ…。



⬆（新潟県　若い力任せ君㊳）★詳しくはB-univ「ウルフのテーマ」参照のこと。



⬆（愛知県　GU-Y君㊲）★モ、モロい…。



ご商談の場

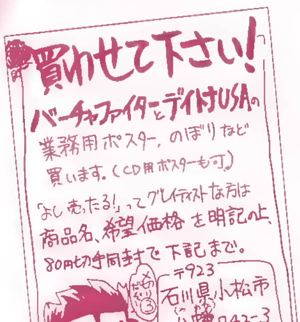
★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③





▼買います

●ダダンダーンの非売品シングルCDとダダンダーンに関するものを買います。品名と希望価格明記のうえ封書で連絡を。①
（〒719－02 岡山県浅口郡鴨方町小坂東2296－1 横溝芽紅美）

●FCディスクカードのスーパーマリオブラザーズ（オールナイト日本版）を高価で買います。送料こちらもち。①
（〒124 東京都葛飾区細田1－10－24 小川徹也）

●ゲーメストバックナンバーNo.1～14を買います。切り抜き不可、美品希望。希望価格明記のうえW葉書で。③
（〒213 神奈川県川崎市高津区末長469－1第5大久保ビル201 中井律之）

●三鷹市水道部のナコルル下敷きを適価にて譲ってください。希望価格明記のうえ封書で連絡を。③
（〒355 埼玉県東松山市高坂1142 大野葉月）

●限定版「コナミオールスターズ1993」のCDを6千円前後で買います。なるべく美品希望。またツインビーに関するものも買います。まずは葉書で連絡を。③
（〒520－22 滋賀県大津市稲津1－13－22 村山洋一）

●サムライスピリッツの業務用ポスターを買います。美品希望。希望価格を明記のうえW葉書で。送料こちらもち。②
（〒191 東京都日野市日野7764－30 田中敦朗）

▼売ります

●'86に昭和ノートで製造された初代グラディウスの下敷きを価値の分かる方に売ります。コメント、希望価格等を明記して葉書で連絡をください。②
（〒920 石川県金沢市神谷内町1－125 神田丈士）

●ストⅡやネオジオシリーズの非売品ポスターやグッズ、その他有名ゲームの非売品ポスターやグッズ等を売ります。③
（〒536 大阪府大阪市城東区森ノ宮1－2－905 福田あい）

●サムライ・龍虎2CD（ポニー）＋限定ロックマンCD（カプコン）＋ストⅡダッシュテレカ（カプコン）を3千円で売ります（SFCのSR麻雀PⅣとの交換も可）。②
（〒400 山梨県甲府市城東2－18－9 一瀬健正）

●NEO・GEO本体＋コントローラー、餓狼SP、龍虎2を売ります。バラ売り可。希望価格明記のうえW葉書で。③
（〒513 三重県鈴鹿市国府町2200－114 宮崎鉄平）

●NEO・GEO本体一式＋龍虎2＋メモリーカードを2万3千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で。③
（〒523 滋賀県近江八幡市加茂町2984 国松伸哉）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋龍虎＋龍虎2＋サムライ＋餓狼SP＋フライングパワーディスク＋メモリーカードを全部セットで5万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で。③
（〒980 宮城県仙台市若林区新寺5－6－16遠藤コーポ401号 竹内大）

▼交換・その他

●こちらのNEO・GEO＋メモリーカード＋ソフト（餓狼、餓狼2、餓狼SP、龍虎、龍虎2、侍魂、WH2、WH2JET、FHダイナマイト）をあなたの3DO REALかFM TOWNSⅡと（できればソフト付きで）交換してください。②
（〒661 兵庫県尼崎市南武庫之荘4－2－6 川地大介）

●こちらのNEO・GEOソフト「龍虎の拳2」とあなたの「クイズ迷探偵ネオ&ジオ」を交換してください。まずはW葉書で連絡を。①
（〒011 秋田県秋田市飯島字田尻堰越356 安村渉）

●ゲームやアニメが好きで、イベントやゲーセンに連れて行ってくれる関東住まいの人、男女年齢問わず大募集、お手紙ください。③
（〒270－01 千葉県流山市三輪野山993－33 橋本祐介）

●ゲームが好きな人、文通・イラ交しましょう。家が近いとうれしいです（もちろん近くなくてもOK）。③
（〒939－05 富山県富山市水橋畠等152－5 正満瞳）

●家が近くで（なくてもいいが）一緒にゲーセンに行って遊んでくれる方、年齢とよくやるゲーム名を書いて送ってください。文通などゲームの話で盛り上がりましょう。切手不要、男女年齢不問。③
（〒064 北海道札幌市中央区南9条西16丁目3－11 阿部里絵）

☆担当より一言

えー毎度毎度たくさんのハガキをありがとうございます。いろんなハガキをいただいてますが、内容不備のため予選落ちとなる場合もあります。必ず項目名（買いますなど）と締め切り、またハガキの表面にも住所、氏名（ともにふりがな付きで）、電話番号を明記して送ってください。もちろん気合を込めた丁寧な字で書いてください。



（愛知県 マシュエル君）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係

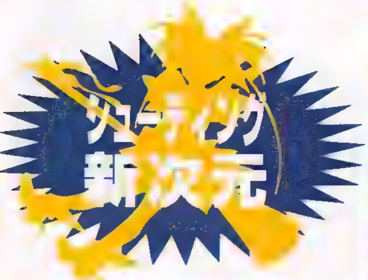
彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

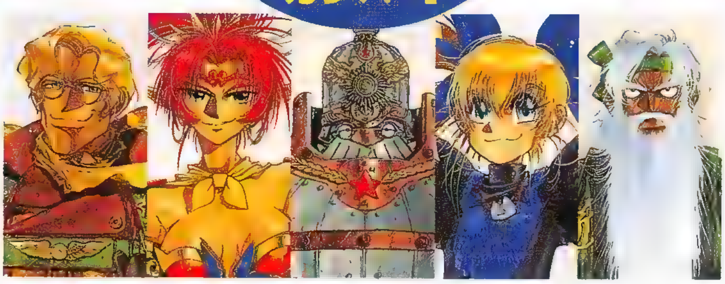
大冒険あるヨ。

どんな願いでもかなうという
伝説の魔鏡を追い求め
5人の冒険者たちが今、飛び立つ!!









キャラクターデザイン
前作『戦国エース』より引き続き
中 村 博 文

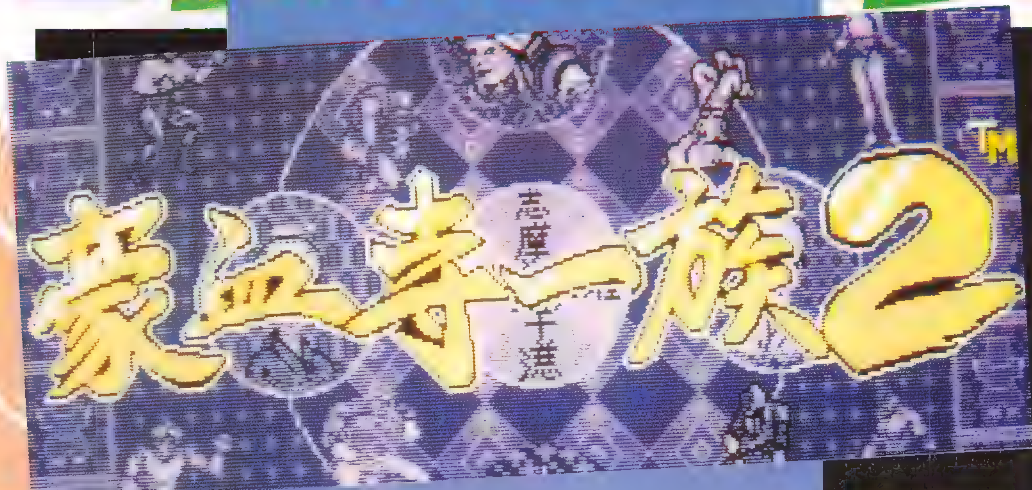
アニメーション協力
『ガルフォース』『バブルガムクライシス』の
アートミック

©1994 PSIKYO

デザイナー募集

職　種	コンピュータ・ゲームのキャラクタ、背景などのCGデザイン
応募資格	短大・専門学校卒以上、27歳位までの男女。経験者優遇。
給　与	当社規定により優遇（例：25歳 ￥300,000〈各種手当含〉）
応募方法	まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。後日詳細をご連絡いたします。
申込み先	〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル5F 株式会社 彩アート京都（電話でのお問い合わせ・お申込みはご遠慮ください）

あれから一年、大変なことがおこっちゃいました



徐々に露わになっていく「豪血寺一族2」。その一端を垣間見よ!

担当：TKO

お種・失踪す!

日本でも有数の財閥、豪血寺家。この一族の頭首の座は、他とは一線を画した方法で決定される。それは、5年に一度一族血縁を集めて開かれる「頭首決定格闘技大会」で優勝した者が就くことができる、というものであった。

豪血寺一族の頭首…その座に就くことは、この地上に存在するありとあらゆる富と権力を掌握することを意味する。

一年前に開かれた大会で優勝したのは、前頭首お梅の双子の妹、お種であった。

激闘の末に念願の頭首となったお種の最初の命令は、姉お梅の覇権の象徴「お梅ワールド」を改装し「お種ランド」を造ることであった。

改装もつつがなく終わり、後はお種ランド完成式典を迎えるだけとなった前夜…皆が様々な思いを胸に眠っているそのとき、ひとりの黒子の声によって静寂が破られた。

「た、大変です!お種様が…」

黒子が握りしめていた手紙にはただ一言「しばらく留守にします。後をよろしく」とのみ書かれていた。

不安な面持ちで顔を見合わせる黒子たちの脳裏をかすめたのは、豪血寺一族の家訓に記された一文であった。

〝豪血寺家現頭首が頭首放棄の意志を見せ、一週間以内にその意志を覆さない場合その地位を放棄することができ、一週間後に再び頭首決定格闘技大会を開催することができる〟

五日経ってもお種からの連絡はなく、大会規定に基づき世界中に散在する一族に通告が出され、8人の前回挑戦者に5人の新たな参加者を加えた13人の血族が、完成間近のお種ランドに集結した。



お種はどこに行ってしまったのか?ちなみに写真はお梅。



改装された「お種ランド」の全景。闘いはここで行われる。

一週間後ついにお種は戻らず、自動的に頭首の座を剥奪された。しかし、一同は疑問を抱いたままだった。お種は自らの意志で頭首の地位を放棄したのだろうか?それとも、あの手紙はお種を誘拐した犯人の偽装工作なのか?

謎が謎を呼ぶ頭首決定格闘技大会が、今幕を明ける…。

今、白日の下に晒される一発奥義の正体!

前号では謎で終わった一発奥義だが、事の次第が判明したのでご紹介しよう。



忍耐ゲージが最大になると、キャラが怒りの炎をまとう。



ゲージが変われば、このように一発奥義が使用可能になるぞ。

画面内のライフゲージの下にある青い〝忍耐メーター〟が、相手から打撃を受けることにより上昇し、そのゲージが最大になったときに〝一発奥義〟を使用することが可能となる。

ちなみに、現在のバージョンでは忍耐ゲージがMAXになると同時にキャラが怒りの炎をまとうようになっており、この炎には攻撃判定が存在する。連続技をくらっている最中にゲージがMAXになり、いきなり相手を弾き飛ばしてしまうこともある。

技自体の攻撃力だが、文字どおり「忍耐の限界」だけあって、威力は最大級に設定されているようだ。

攻撃のタイプは、突進系の技や飛び道具だったりとキャラクターごとに異なっているぞ。



これは金田朗の一発奥義。愛熊シーザーがお梅を襲う!

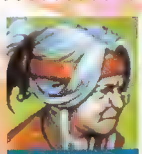
新キャラは5人!(老人が2人増えました)

豪2から新たに参戦するキャラは、老人2人に若造が3人の計5人。「キャラ性能で勝負」型と「見た目のインパクトで勝負」型にハッキリと色分けされているのが恐ろしい。

今回はその全貌を明かすことはできないが、その一端だけでもお目にかけよう。



揃いも揃った13人。数字が不吉なのは気のせいか?



お梅、お種の母で豪血寺を財閥にした女傑。現在101歳。

●豪血寺　お志摩

己一人の才覚で、豪血寺を世界有数の財閥に育て上げた恐るべき女性。

その異能力は老いてなお健在、戦闘能力も推して知るべしである。

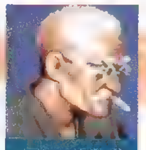


老骨に鞭打っての参戦。未だ頭首の座に未練を残すのか!?

荒ぶる魂を抑えきれない!

怒涛逆巻く新作ラッシュ

あの「お梅とお種の母」というだけで異常な戦闘形態を想像してしまうが、そのスタイルで言えばむしろ正統派に属する（それでも一般的基準で考えたら多少ヘン）。


お梅の前夫。お梅の恨みを晴らそうと長年頭首の座を狙い続けている。

●孤空院　千滋

お梅の前夫。離婚の理由は不明だが、深くお梅のことを恨んでいるらしい。あのお梅のことだから、相当ヒドいことをしたのだろう。

上半身のモロ肌を見せて闘うのは、相手の戦意を喪失させるためか？

どことなくトボけた感じが憎めないヘンなキャラ。

他にもフンドシで相手を攻撃するなど、相手を愚弄するような技が多いのも特徴の一つ。ちなみにこのジイ様、変身キャラの一人でもある。

ということは、結婚していた頃は、夫婦で変身できたってことなのだろうか？

…あまりにも病んでいる。


義理の母に蹴りを見舞う千滋。八つ当たりか？


魔法も使える格闘家。母方の血筋に魔法の能力がある。

●サハド・アスラーン・リュート

姓名から察するに、どうやらアラブ系の人のようだ。

プロフィールには魔法が使えるとあるが、画面を見るかぎりマギー○郎レベルのうさん臭さが漂う。


リーチのある炎攻撃。超実戦派キャラだ。

単に口から火を噴いただけで『魔法です』とは不届き千万、そんなモンはタイガー・ジェット・シンがとうの昔にやっとるわ!…と言いたくなるが、実力の程は一級品。

必殺技は、どれを取っても実戦向きで相当使える。

新キャラで唯一「カッコいい」系に属するキャラだ。


剣を飛ばす必殺技。これも魔法だと言い張るのか？


夢みる半面、現実的で将来が心配な13歳。変身後は超セクシー。

●花小路　クララ

隠しオープニングデモに最初から登場する小娘。

手に持ったスティック状のエモノに注目してほしい…そう、誰もが一度は考えてはみたものの、実行には移せなかったという『闘う魔法少女』が、今まさに忽然と出現したのだ!


右は変身前キララ。手に持った武器がすべてを物語っている。

手にしたスティックで、殴るわ魔法を使うわと、やりたい放題。しかも魔法少女だけに、当然のように変身する。

変身後の姿もかなりくるものがあるが、そのスジのマニア諸兄は常に変身前の姿で闘うのが王道といえよう。

余談だが、予備知識ナシに隠しオープニングの小娘だけ見てこのゲームが豪血寺2だと判断できる奴は、誰一人いまい、とここで断言しておこう。


変身後のキララ。どうでもいいけど、そのポーズは…。


悪ガキ幼稚園のガキ大将。愛熊のシーザーには要注意。

●孤空院　金田朗


恐怖のマサカリ攻撃。子供ながら手加減のない奴。

孤空院千滋の孫。

恐らく、この闘いがどういった意味を持つのかまったく理解していないであろう幼稚園児（もし理解していたとしたら、末恐ろしい子供である）。

千滋の血を引いてかどうかは知らないが、こやつも変身するキャラの一人である。

現在のバージョンでは、その幼い容貌からは想像もつかないほどの破壊力を誇る。

特にマサカリ殺法は強力無比、愛熊シーザーの戦闘力も見逃せない存在だ。

これだけ見ると、単なる力まかせの小生意気なガキにしか思えないが、それは所詮やつの仮の姿にすぎない。

金田朗の真の姿は、変身後に集約されている…そう、きやつこそ影の主人公と言っても過言ではない!

そのあまりにもラブリーな姿をお見せできないのが残念だが、それは次回で大公開するので期待と不安に胸を膨らませて待っていてほしい。

旧キャラ紹介しきれなかった部分は次回に期待せよ!

今回はページの都合もあって、この程度の紹介にとどまってしまったが、次回はこんなモンでは済まさないぞ。

今回はあえて触れていない旧キャラの変わった部分なども余すところなくお伝えする予定。マジで期待せよ!


旧キャラの変更点については次号で紹介するぞ。

命を懸けた武闘会!!

KAISER KNUCKLE

カイザーナックル

それぞれウケありの連中たちが己の拳にすべてを懸けていざ出陣!!

担当：MAN次郎

画面上の仕掛けに注目

格闘ゲームの中では、画面端などに追いつめられ、何も手を出さないうちにやられる、もしくは、何か手を出そうものなら、それに対応されて一方的にやられてしまうということがあるだろう。

そんな場合、このカイザーナックルでは、追いつめられたほうのキャラ後方にある壁がぶちやぶられ、とりかご状態から逃がしてくれるシステムがある。



ふい〜助かった…。

しかも、やっと逃げられたその場所でクラッシュ技を使えば、そこは一気に修羅場と化し炎に包まれる。別にその火にふれようが、ダメージを受けたり何か起こったりということはないのだが、飛び道具に限らず特定の必殺技を出すごとに、その周りに炎がまとわりつき、威力にもかなりのちがいが出てくるので、気をつけたほうがいいだろう。

うまくいけば、その炎を使って逆転勝利もあるが、そのままもう一度とりかごにされ、パワーUPした必殺技で相手に気持ち良く勝てるということもある。となりの画面にのがれ、まんまと逆転できるかどうかはプレイヤーの君しだいだぞ。画面端に追いつめられた時は、あらかじめとなりの画面に行くことを考え、次の画面における戦略をねっておこう。

ちなみに、今回はキャラ別に紹介してみた。ぜひとも自分の使いたいキャラなどをきめてもらいたい。とくとご覧あれ!!



ぐあっ、なんじゃこりゃ〜っ!!（メラメラボウボウ）



俺はもうすぐマフィアをやめる
武龍（ウーロン）

担当：MAN次郎

見るからに動きが速く、小回りがききそうなキャラといえば、やはりこの武龍だろう。必殺技に関しても、それぞれ使える物ばかりなので、すべてを頭にたたき込んでいけ。

ハイッ、ホアチャーな必殺技!!

●龍激掌

けっこうスキがデカイが、こいつなりの飛び道具である。もちろん多用はダメ、相手の起き上がりや、たまに牽制として使うのがいい。スピードもあまり速くないので、先読みされて跳び込まれたりするとかなりつらいぞ。間合いを考えて、相手が忘れたころに使うといいだろう。

●龍気斬

出かかりに無敵時間があるため、対空兵器としての利用度が高い。中や大を使ってこの技を出すと、落下中にスキがあるので、弱で使えればモアベターだ。もしかすると、小技キャンセル龍気斬の連続技になる可能性も大で、ぜひとも使いこなしていきたい技の一つ。無敵時間とコマンドのタイミングを極めろ!!

●翔天龍舞

読んで名の通り、龍が地上から天に昇り翔天するような美しい技。間合いをつめるのに使え、なによりも強い所が、技の出初めに相手がくらうと、連続して何発か相手に決まる。スキもかなり小さめなので、けっこう利用度は高そうだ。

武龍は、飛び道具の龍激掌さえぬかせば、けっこう使える技ばかり。相手との間合いをつねに考えて、確実にダメージをあたえていこう。



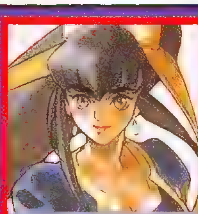
空中で当てるのも良い。



相手が跳んだらスパッと落とせ!!



間合いをうまくとれば、これも使えそう。



居合一閃!悪を斬る!
梨花（リーファ）
担当：居合やろっかな小杉ィ

その格好良さで人気の出そうな梨花。動きはさほど速くはないが、技は速く、必殺技など、とても見きれる速さではない。

コマンド入れなきゃ剣は抜かない

梨花の必殺技は3つともコマンド技、とっさに出せれば心強い。ただ、似ているコマンドがあるので間違って出てしまわないように注意。

●居合斬

剣を抜きざま、下から上へと斬り上げる。出るのが速く横にも上にも攻撃判定が大きく、やられ判定は小さいので、相手の出してきた手足をバッサリやるのが効果的な使い方。早めに出せば対空にも使える。ただし出した後の隙が死ぬほど大きいので注意。



この隙が理不尽なまでに長いのだ。でも実は・・

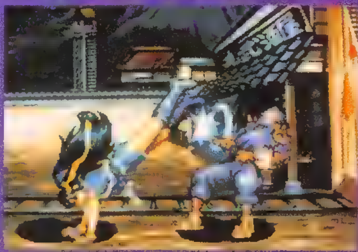
●無影活殺剣

連続して斬りつける技。リーチは短いが、技の前後とも隙が少ない。削りに、そして一応対空にも使える。

●変移抜刀霞斬り

ダッシュしながら2段斬りつけるのだが、やはりガードされると多少の隙がある。

小で出せば隙は少ないのだが一発目と二発目がつながらない（一発目は転ばせられない）ことが多いので、相手が遠い時は小（二発目のみを当てる）で、近い時は、中、大を使おう。

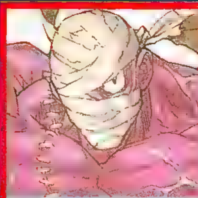


キックで押していき、隙あらば居合斬、無影活殺剣でバッサリ[illegible]

通常技では、立ち、しゃがみ、ジャンプを問わず、中キックが使い易い。ちなみに彼女は投げ技を4種（以上?）持っているぞ。



空中投げもある。女キャラの基本だね。



泣きむしな怪物くん
マルコ
担当：アディオスToshi

パワー重視に見えるマルコだが、その外見とは裏腹に、繊細な操作が必要とされるキャラなのである。

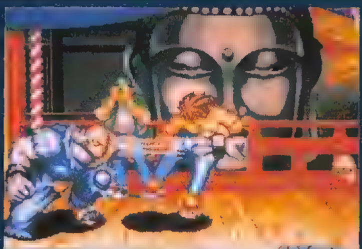
必殺技は間合いを考えて

マルコの必殺技はあまり考えずに使うと、非常に使えない感じが漂う。しかし間合いにすこし気を使ってやれば、一気に効果的なものに生まれ変わるぞ。

●ヘッドクラッシャー

自分の頭を投げるという、かなり変わった飛び道具。これで相手を跳ばせて、長い手で落とすことが基本だ。バウンドするので、あまり当てようとは思わないほうがいい。

●暴れ泣き



頭で跳ばせて長い手で落とす。体をはった基本戦法です。

できれば対空兵器として使いたいが、連射なので人間には使いづらい。キャンセルをかけ、連続技として使おう。当然近い間合いで使用し、レバーで移動して逃げる相手を追いかけていくと効果的。ただし足元は弱い。

●マジックハンド



相手を画面端に追い込んで暴れ泣き。足元注意。

腕を伸ばして投げる、少々ズルイ投げ技だ。ちょうど伸ばしきった手の先にしか判定がないので、キッチリ間合いを覚えておくことが重要。ちなみに、CPUにこの技を出してもほとんど返される。伸ばした手の攻撃判定はかなりのもんだが、逆にやられ判定も大きい。マジックハンドも例外じゃないぞ。キック系の技はリーチがなく、そのくせ隙が大きいのはいただけない。一応スライディングはあるけどね。



マジックハンドは豪快。威力も結構高め。



目指すはブロードウェイダンサー
ボギー
担当：かんぬき

[illegible]技すべてがダンサブルなものばかり。必殺技はトリッキーなものが多いので、この技にはこれ、というようなパターンを作るのではなく、フェイントの要素として使ってほしい。

ダンサブルな必殺技

●ストームダンス

一度逆立ちをした後、回転しながら相手に突っ込んでいく[illegible]デカイので、多用はひかえよう。

●ホイールスピン

[illegible]しつつ相手に跳び込んでいく技。ウーロンの龍激掌などの[illegible]この技で跳[illegible]スピードがあ[illegible]

●リスキーステップ

一度垂直ジャンプした後、斜めに降下し、連続して相手[illegible]を跳び越して使いたいが、いかんせん技のスピードが遅い[illegible]先読みが必要になってくる。

[illegible]ックなどのリーチが長く使えるので、基本技をメインに闘っていこう。



[illegible]ってくれることもある。





先読み命!!入ったらもうけもの。

ワイドビジョン縦シュー

ソニックウイングス2

©VIDEO SYSTEM 1994

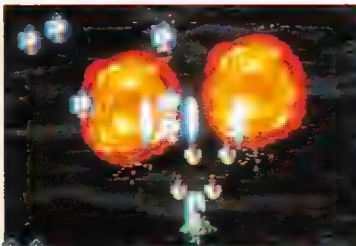
今回はパワーアップのつなぎ方を中心に、一気に7面まで攻略していくぞ。

担当：[illegible]っちゃん

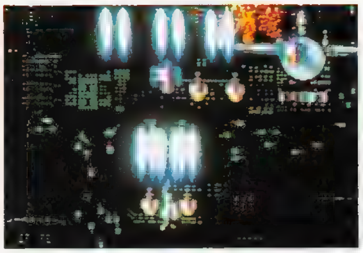
基本システム

ゲームセンターに登場して1カ月以上経つのでみなさんもうご存じの通りだと思うが、もう一度システムを復習しておこう。

ちょっと堅めの敵を倒すと出現するⓅアイテムを取ると自機がパワーアップしていく。パワーアップは3段階あるぞ。3段階目のフルパワー時は、各機体ごとに弾数が設定されていて弾を撃ち尽くすと1段階パワーダウンするのだ。



これがショットパワーアップアイテム。



2個同時にⓅが出るところは、1個ずつ取るとフルパワー時間を有効に使えるぞ。

Ⓑアイテムを取ると自機のボンバーが追加される。最大は6発で、7発以上取ると1万点のボーナスが入るぞ。

自機のショットは、ノーマルショットとサブウエポンがある。サブウエポンはフルパワー時かなり強力なので、できるだけフルパワーを継続させるプレイ（ショットをけちったり、Ⓟを2個連続して取らない）をしよう。

さて、今回新しくなったこととして通貨ボーナスがある。前回はすべて一律1000点がボーナスとして入ったが、今回は画面上から1万点、4000点、2000点、500点、200点といった具合にボーナスが変わるのだ。



これが今回のボーナスの目玉。

さらに前作と同じくキャラ別のエンディングも用意されているのでいろんなキャラでやり込もう。

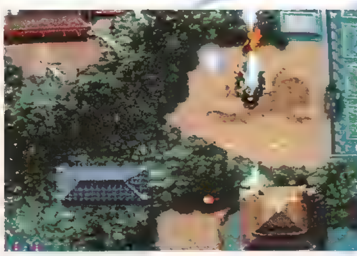
ステージ別攻略

このゲームのステージは全10面の2周。3面と7面が高速スクロール面で、2面、4面、5面はフランス、アメリカ、ブラジルがランダムで順に出現するぞ。

今回は、7面まで攻略していく。使用キャラはアーサー。なぜアーサーなのかといえば処理落ちしやすく、最強時がとても強いからだ。7面まではそれほど難度も高くなく、キャラごとに著しく差が出るところは出てこないのでご安心を。次号からはキャラ別にフォローしていくので期待していてほしい。では、1面の日本から見ていこう。

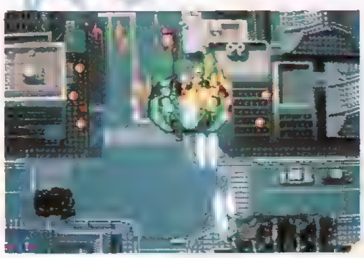
日本ステージ

スタートしてしばらくしたら、中型のヘリが出現する。まずは、このヘリを倒してⓅを回収してパワーアップしよう。



まず、Ⓟを取ろう。

スーパーホテル京都の横に出現する戦車を倒すと通貨(円)を出すので画面一番上にはりついて1万点を取りたいところだ。

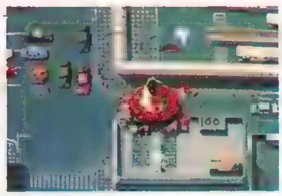


前から撃ち込めばいい。

スーパーホテル京都から出てくるスーパーX改は、一見手強そうな攻撃をしかけてくる。が、正面には壊せる弾しか撃ってこないのでド真ん中で堂々とショットを撃って破壊しよう。

清水寺の五重の塔型ロケットは壊すとⓅを出すので、しっかり回収してフルパワーになっておこう。

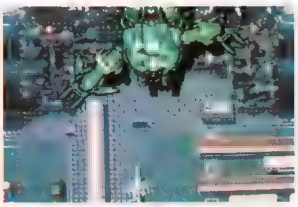
大京都タワーはビルから転げ落ちると自爆するが、うまくサブウエポンを撃ち込めば破壊することも可能だ。こいつを倒すとⓅが出るぞ。しかし、タワーを破壊できない機体もある。



ここでⓅを取れば、少しはボス戦が楽だ。

●日本ステージボス

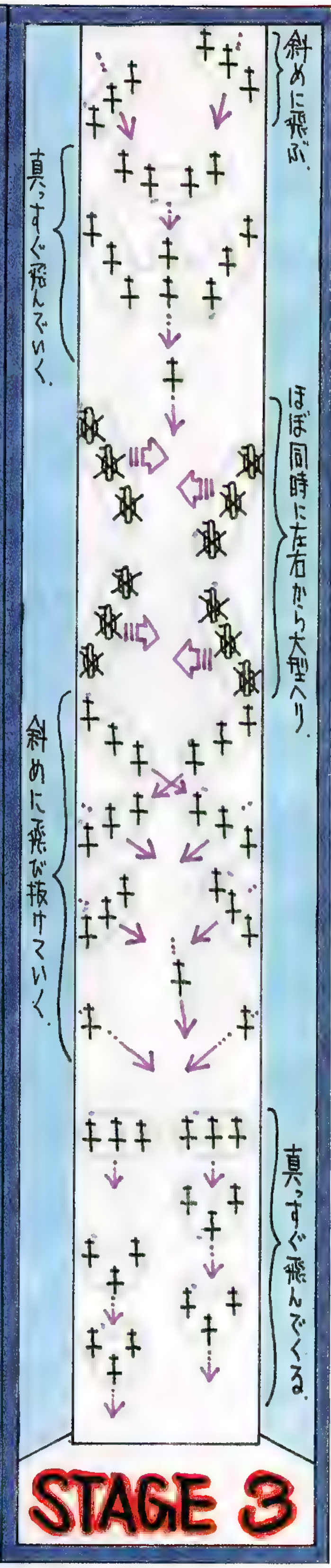
一応写真位置が安地なので弾よけに自信のない人は使おう。スタート直後のレーザーは当たらない（2周目は当たる）のでビビらないようにね。

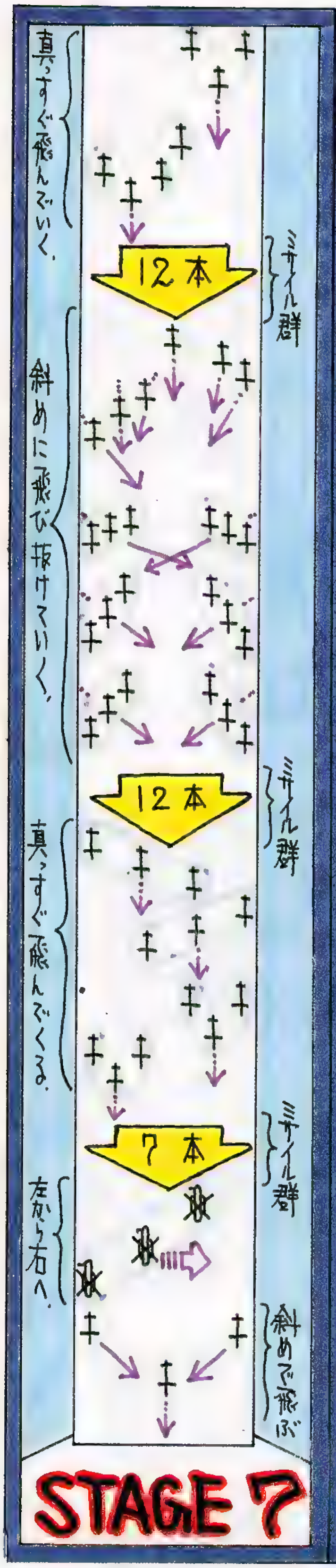


一応安地。ただ壊せる弾は自機を狙ってくるのでショットは撃っておこう。

アメリカステージ

いきなり左の自由の女神にⓅがある。







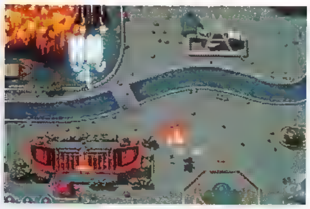
ヘリの編隊がしばらく続いたら左から3機上昇してくる。完全に上昇しきらないとこちらの攻撃があたらないので、

ヘリが左右同時に出てきて弾を撃ってくるのでまず、左にいて片側のヘリを倒そう。

敵機の上昇にうまくサブウェポンを重ねておこう。

E-2が出るところの敵の出現は、左右からヘリ。これに加えて戦闘機が左、真ん中、右の順に出現する。左で待ってヘリを倒しつつ、E-2を倒してⓅを取ろう。

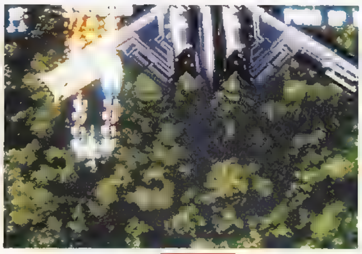
雲を抜けると高層ビル街から一転して遊園地へステージが変わる。Ⓟを持った敵が左、ヘリが右、またⓅを持った敵が左につぎつぎ出現。Ⓟを持った戦闘機は早めに破壊しないと弾をばらまかれるので注意しよう。ちなみに、右の観覧車はⓅとⒷが1つずつ出るので必ず壊しておこう。



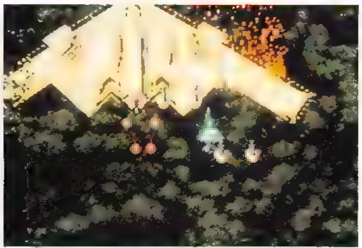
雲を突っ切ったら左で待つ。

●アメリカステージボス

左右の壊せる弾を出す砲台は、壊すことができ得点が1500点入る。点数をあまり気にしない人はムリに両方壊すことはないだろう。



ボス出現時は左で待って砲台に撃ち込んで、



次は右にまわり込んでボスに撃ち込もう。

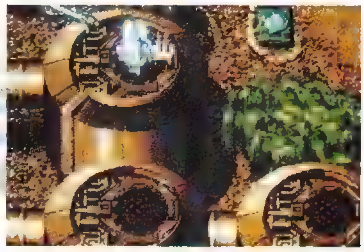
小さい弾の6WAYは、よく見るとハッチが開いてからしか撃ってこないのでよく見ておこう。

ブラジルステージ

このステージのザコはヘリばかり。特に敵の配置を覚えていなくても大丈夫。

中盤に出てくる小さい砲台は1回しか弾を撃たないことを覚えておくと便利だ。

大きいほうの砲台は、2面なら画面いち番上にはりつき通貨ボーナス1万点が取れるぞ。後半面なら素直に下で壊そう。

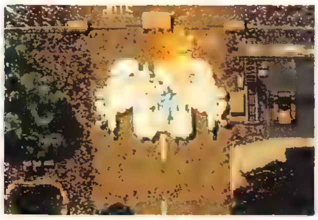


画面一番上でヘリを誘導しつつ、砲台を壊そう。

ボス前では、前作の4面ボスが出現する。こいつも1度しか弾を撃ってこないので左右に1度大きくよけてから重なって壊すといい。



1度大きくよけて、

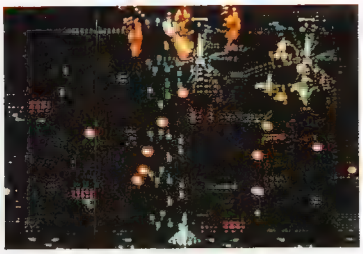


重なって撃ち込もう。

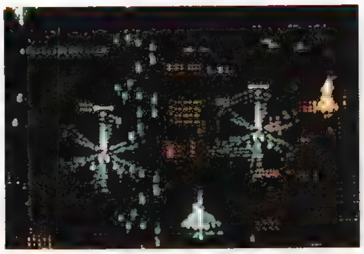
●ブラジルステージボス

　この面が2面に出てきた時はボスは楽。左右の回転砲台を壊してしまえば、真ん中ちよいずれの位置で左右に大きくかわすだけでOK。

　4、5面に出てきた時、処理落ちするアーサーやホワイティーならノーボンバーでも問題ないのだが、真尾まおなど処理落ちしにくいキャラは安全にボンバーを撃ってからボスに撃ち込もう。この時狙うのはド真ん中のばらまき砲台。これさえ壊してしまえばボスの横のラインで小さくよけていればいい。



まず4WAY。



それから左右にスライドする。

フランスステージ

　このステージで出てくる中型のヘリは4WAYと連射弾の複合攻撃をしてくる。この攻撃をしながら左右にスライドし、前方に突進してくる。

　この面のメインの敵の攻撃は、この中型ヘリと戦闘機の複合攻撃。E-2が出すⓅを無理に画面上のほうまで取りにいくと戦闘機に弾を撃たれてヤバいので注意したい。

●フランスステージボス

　コンコルド2機がこの面のボス。前作の6ボスのステルス2機と同様に、1機破壊すると一瞬で敵弾が消えることを利用して倒そう。

　まず、1機目のコンコルドが左上から出現する。このコンコルドの動きに合わせて撃ち込んでいくのだ。しっかり撃ち込めばピーピー状態で1度画面外へ逃げていく。

　この状態にしておけば、2機同時に出現した時に非常に楽だ。コンコルドが1機になれば真ん中ちょいずらしの場所でチョン、チョンと動いてよけよう。



ボスの出現を覚えて先制攻撃。

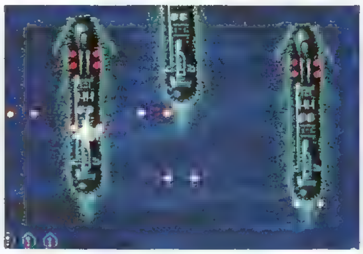
オーストラリアステージ

　この面は、海上に行ってからが本番。たくさん出る水上戦車と潜水艦がクセモノだ。

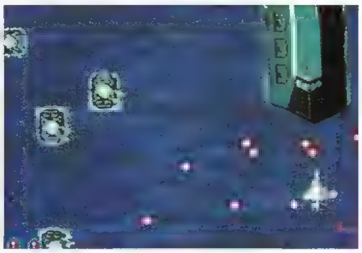
　潜水艦が3隻出るところは、先読みしてボンバーを撃ったほうが安全。どうしても、ボンバーをけちりたい人は左の潜水艦を壊してから左下で避ければいい。



水上戦車は画面下のほうに行っても弾を撃ってくるので注意。



真ん中の潜水艦の死角へ入ればある程度OK。



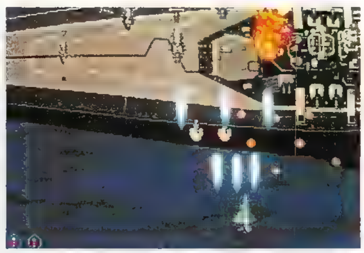
この潜水艦は、真ん中が安全。

●オーストラリアステージボス

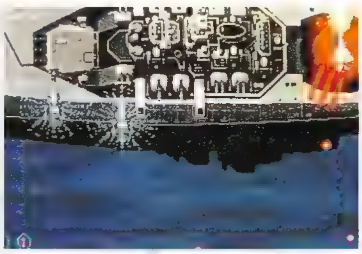
　まず、下から出てくる戦艦。こいつは破壊不可能なので無視しよう。こいつの後に、ボス本体が出てくる。小さい砲台8門は堅いが一応速攻で壊せるぞ。

　ボスからヘリが5機飛び立つ。このヘリを1機倒したら右上に移動して主砲の上に重なってしまおう。これですぐに主砲は壊せるぞ。

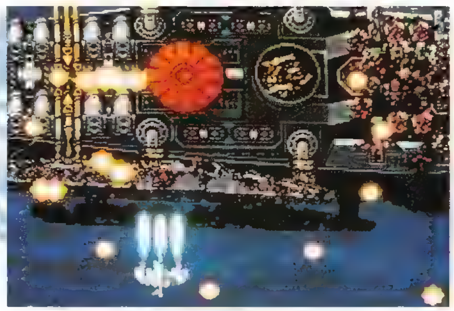
　ボスの第2形態もやはり問題は主砲。ボンバーを使ってもいいから早めに主砲を壊してしまおう。主砲を壊したらボスの正面あたりが弾のよけやすい場所なのでここをキープしておこう。



左に消えるまでに壊せるぞ。



主砲に重なる。壊したら下に降りて戦おう。



ボスの正面がよけやすい。

　3面と7面の高速スクロールはマップを載せたのでそちらのほうを見てほしい。最後に、各機体のフルパワー時の弾数をまとめてみたぞ。次回からはキャラ別に難しい8面以降を攻略していく。

各機体の最強時弾数

F-117(メカキートン)	54発
A-10(シルバー大佐)	54発
FS-X(緋炎)	67発
F-15(真尾まお)	40発
F-14(エレン&シンシア)	67発
RAFALE(アンジェラ)	54発
YF-23(ホワイティー)	95発
AV8ハリアーⅡ(アーサー)	54発

今度の増刊とビデオは極上の仕上りだ!!

ビデオ　9月23日発売!!

ゲーメストビデオ第11弾　商品番号GV-11

極上パロディウス

ゲーメストが自信を持っておくるこのビデオ。全国トップレベルのプレイヤーによるスーパープレイに君は衝撃の連続だろう。全国の極パロファンならずともゲーマーならば絶対観るべき一本だ。発売は9月23日、予価6000円。絶対に期待を裏切らないこのビデオ。今から首を長くして待て!



ビデオのナレーションはなんと國府田マリコさんだ!!

の極パロビデオに期待せよ!

極上パロディウス



サービス精神120%搭載、笑いと涙で彩られたシューティングスペースのすべてが増刊になって登場!! 誰もをエンディングへと導く攻略編はもちろん、付録のあいつ&こいつペーパークラフトで極パロ世界を満喫してくれ。

ゲーメスト9月15日号増刊　1280円

極上パロディウス

8月23日発売!!　増刊号

ゲーメストビデオ

ワールドヒーローズ2JET

定価6500円　70分　商品番号GV-10

特典は雑君書き下ろしコースター、名づけてジェットコースター!!（by部長♡）

ゲーメストビデオもついに10作目となりました。その記念すべき第10弾を飾るのは、「ワールドヒーローズ2JET」だ！ゼウスに赤子をひねられちゃった貴公は、これを見てあんじょうしばいたれ！CPU戦・対戦は必ず役に立つぞ！天地爆烈、炎よ龍となれ!! おなじみ大道芸は、いつもより余計に回っております!?




BANPRESTO
機動戦士 ガンダム GUNDAM
Wonderful and realistic action with 160MEGABYTE
Severe battle among 14 mobile suits
格闘極めたリアルアクション、
今、新たなる戦いが幕をあける!!
ビデオゲーム『機動戦士ガンダム』が、よりリアルなアクションでカムバック。
総容量160M(メガ)の威力は、全14体のキャラクターとTV同様の声優ボイスを内蔵!
さらに新機能として、コマンド入力の確認が簡単にできるイージーコンソールを画面に表示。
当然、ガンダムVS(バーサス)ガンダム、ゲルググVS(バーサス)ギャン等、TVでは見れなかった
夢のカードも可能だ。さあ、君も初代ガンダムの超リアルバトルを体験してくれ!
GUNDAM
GUNCANNON



MOBILE SUIT GUNDAM
EX REVUE
COMING SOON
発売元 株式会社バンプレスト
VG事業部
東京都台東区雷門2-16-9 〒111
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN


The Future Is Now
SNK
新製品
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」


ご存じ侍日本大活劇、再び参上。
剣の道に終わりなし。
覇王丸が、右京が、十兵衛が…
再び修羅の道をゆく。
腕立つ輩も新登場。
お待ちかね侍日本大活劇第二幕、
今度は何所で、ひと暴れ？
真
SAMURAI SPIRITS™
真サムライスピリッツ
©SNK 1994
覇王丸地獄変
ネオジオ満員御礼、侍魂第二弾「真サムライスピリッツ」、乞うご期待!!
特報！
「サムライスピリッツ」
TVアニメで登場!!
フジテレビ系26局ネットにて全国放映
・フジテレビ9／18（日）13:30～14:50
・関西テレビ9／25（日）13:05～14:25
※一部地域は放送日が異なります。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110※電話番号はお間違えなく。

うぬとそれがしの

コンスポ

SFC　タカラ　9月22日発売　1万900円(税込み)

ニッコリ笑って斬り捨て御免!!

サムライスピリッツ

あの「サムスピ」が、さわやか剣術ゲームになってSFCに登場だっ!!

ズームアップはないんです。

ういーす。みんな元気に生命活動を継続させておるかな(手を耳に当て、話を聞くゼスチャー)。フンフン。…とりあえずは元気にやってるみたいだね。グッドグッド。

今日はごほうびにSFC版「サムライスピリッツ」のお話をしてあげよう(↑何かエラそうな態度だな、この人)。「サムスピ」と言えば、鮮血が噴き出たり、体が真っ二つに切れたりと表現的になかなかスゴイものを持っていた作品である。



でも、ここで紹介するSFC版では、それらの演出のほとんどがカットされてしまっているのだ。これは少し残念。まあ、メジャー機種なだけに、それなりの自主規制が必要なのかな…?

では、3種類あるゲームモードを順に紹介していこう。

①「1Pプレイモード」

…アーケード版からの移植に相当するモードである。SFCではキャラクター(スプライト)の拡大縮小処理ができないので、ズームアップの演出がなくなってしまった。

ず～っと小さいキャラのままで闘うので、格闘ゲームというよりはむしろ「アクションゲーム」で遊んでいる感覚が強くなった。慣れないうちは、単なる「斬り合い」ばかりになってしまいそう。

多少の感覚的な部分を除けば、アーケード版の仕様に沿った移植になっているのではないだろうか。MD版と違って、ちゃんとアースクェイクも使用できるしね(笑)。

②「VSプレイモード」

…言わずと知れた対戦モードだ。以上。

③「ライセンスプレイモード」

…これはSFC版オリジナルのフィーチャーで、タイムトライアルの要素を持っている。

プレイヤーに与えられた時間は3分間。ライフゲージがないのでいくら攻撃を受けても大丈夫なんだけど、限られた時間内に敵を倒し続けなくてはならないのだ。

いかに素早く、そして効率的にダメージを与えられるか。このことが攻略していく上でのキーポイントになるぞ。各自で得意な連続技を編み出し、しかる後に鍛錬しまくってほしい。

ざっと遊んでみて感じたことだが、このSFC版は全編にある種の「サワヤカさ」が存在している。

相手を倒しても、うなだれるだけで別に死んだりしない。そんな演出のせいもあるかもしれないけれど。

まずは、サワヤカな挨拶から試合が開始される。

「よろしくお願いしま～す」

「うりゃ～」「とお～」試合中はかけ声なんかも入っちゃったりしている。実にサワヤカな勝負のひとコマだ。「ありがとうございました～!!」勝負が決まったときも、サワヤカな挨拶でしめくくられる(充実しきった笑顔を忘れずに!!)。

まあ、こんな雰囲気である。アーケード版とは一味違うけれど、「それはそれ、これはこれ」と割り切ってから遊んでみるといいだろう。

(某SHIN落合)



王虎と不知火幻庵の激しいバトル。え、コレって覇王丸とナコルル?ゴメンゴメン。



ネオジオ版の雰囲気が十分に伝わるタイトル画面。本当にそっくりだね。



カスタムチップ搭載により、ズームアップも完全再現!!…とはいかなかったので、とりあえず写真を拡大して雰囲気出してみました。ハイ。

移植アーケードソフト一覧表

スーパーファミコン	
9月22日	サムライスピリッツ（タカラ）1万900円
9月22日	リブルラブル（ナムコ）6300円
中旬	上海Ⅲ（サンソフト）8900円
下旬	へべれけのおいしいパズルはいりませんか？（サンソフト）8900円
10月	豪血寺一族（アトラス）1万500円
11月	極上パロディウス（コナミ）9800円
PCエンジン	
9月22日	ストライダー飛竜（NECアベニュー）6000円
30日	餓狼伝説スペシャル（ハドソン）6900円
メガドライブ	
9月9日	モータルコンバットⅡ究極神拳（アクレイムジャパン）8800円
10月	豪血寺一族（アトラス）価格未定
発売日未定	サムライスピリッツ（セガ）価格未定
ゲームボーイ	
発売日未定	モータルコンバットⅡ究極神拳（アクレイムジャパン）4200円

GB　タカラ　発売中　4660円(税別)

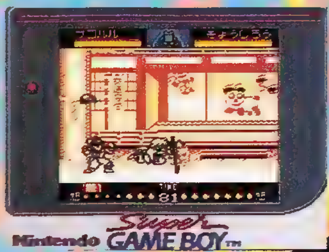
怖い怖いよ肉転突き

熱闘サムライスピリッツ

©SNK 1992 REPROGRAMMED©TAKARA CO.,LTD.1994

スーパーゲームボーイでのプレイがおススメ♡

続々と人気タイトルを移植しているゲームボーイに、待望のサムライスピリッツが移植されたのだ。お馴染みのキャラクターたちも、ゲームボーイ用に3頭身にディフォルメ。パピィやママハハも、ちゃんといるぞ。ありゃ、アースクェイクはそのままなような気が…。



怒りゲージもある。ちなみにナコの上にいるのがママハハ。

小さくてもテクニシャン

では早速、格闘物では編集部最弱と目される私が、侍の魂というものを語っていこう。

当然といえば当然なのだが、音声はない。血飛沫もない。攻撃はAボタンで斬り、Bで蹴り、同時押しで大斬りだ。

しかし、嬉しいことにシャドウコピーなどの必殺技は、きっちり使えてしまうぞ。3頭身だとて悔ることなかれ。

さあ、いよいよプレイじゃ。キャラはもちろん、最弱のトップブリーダー・ガルフォード。あ、そうそう、ゲームボーイにはオリジナルのデモも用意されているでよ。

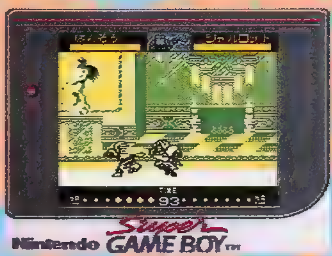


パピィGO!CPU戦だとよく当たる。

お、一人目の敵は半蔵か。なんか、でっかい玉が転がってくるぞ。パピィよ、防ぎなさい、⬇⬋⬅A。

「きゃん、きゃん」

うむ、よくやった…ってパピィを貫通してくるぞこの玉。お、恐るべし爆炎龍…。



それぞれの必殺技も見事に再現。



新たなる刺客参上！

近年のご多聞にもれず、このゲームボーイ版でも、飛脚、黒子、天草の3人を、プレイヤーキャラクターとして使用できるぞ。やりかたは、オープニングデモで覇王丸の眼のアップになったときに、セレクトを3回。これでOK。私は飛脚のデモに熱いものを感じた。皆の衆も、ぜひ彼を使ってやってほしいのだ。爆弾投げるし。

ちなみにゲームランクはけっこうイージー。ヘボゲーマーな私は、天草までは辿り着いたものの挫折。隣の席のドアッキ秋山に半蔵のデモを見せてもらいました。

（ネコブリーダーｈｉｄｅ）



小さくなっただけな気がするアースクェイク。

ブラッドモード発見!タイトル画面でABACABBを押せ!!



▲これが究極神拳。コマンドは➡⬅⬅⬅Ⓐ

モータルコンバットMD発売中　アクレイムジャパン　6800円(税込み)

好評連載!!

「モータル・バライカ・ショー!!」

～ライデン様の巻～

っー訳で予告どーり連載モータル始まるよー。

今回はキャラ紹介編、ライデン様の巻だ。一見、ベト○ンを匂わせるようなイカガワしい外見をしているが、このお方は「仙人」である。

下界の混乱を見るに見かねて高天原から降りてきた、格ゲー唯一の仙人ファイターなのだ。

人知を超えたテレポート、空を切り裂く仙人魚雷、ライデンアタック等々、素晴らしい妙技が君のハートをワシ掴み!!そして究極のォ!!（続く）



▲（次号予告）なに一つこれが噂のモータルⅡなのかー!?

真の跆拳道の姿を知れ！
跆拳道
©HUMAN 1994

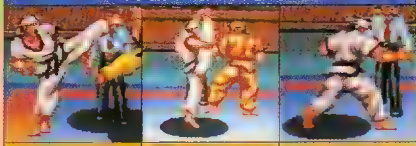
因縁のネリチョギを繰り出せ！
君もテコンダーにならないか？

朝鮮半島に伝わる古武術の伝統を継ぐ格闘技、跆拳道。
格闘ゲームへの登場頻度も高く、昨今では知らない人のほうが少なそうだが、その認識は跆拳道の実像からは程遠いものばかりであろう。
跆拳道では『投げ』と『腰より下への攻撃』は禁止されており、間違っても「キ〇」のように相手を投げたり、足払いをかけたりはしないのだ。
もし、未だに跆拳道に対して誤った認識を抱いたままの人がいたら、今すぐこのJ.T.F.（日本国際跆拳道協会）公認「跆拳道（テコンドー）」をプレイして認識を改めよ！

向上心を刺激する操作感覚！

ファミコンの名作「ケルナグール」やアーケード往年の逸品「空手道」の良い部分を凝縮したかのような、テクニカルな操作感覚が秀逸。
一つの壁を越えるごとに、己の技量の上昇を肌で感じ取ることができるのだ。これがまた、実に心地よくゲーマーの向上心を刺激してくれる。目先の快感を追い求める昨今のアーケードゲームでは、とても太刀打ちできないレベルの仕上がりを見せている。
CPUの動きも、キャラごとにハッキリと個性を感じさせる色分けがなされていることも特に記しておこう。
出回りが少ないようなので、見かけたら即ゲットだ！

（TKO）

近距離大技攻撃（B）

後ろ回し蹴り ／ ネリチャギ ／ 下方叩き

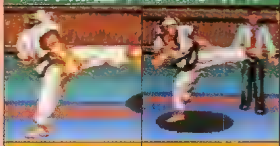
近距離上半身攻撃（A）

半月打ち ／ 横蹴り

近距離頭部攻撃（X）

回し蹴り ／ 横蹴り ／ 順打ち

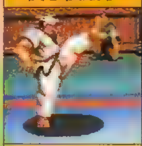
エディットで選べる技表

遠距離上半身攻撃（A）

後ろ横蹴り ／ 移動型横蹴り

遠距離頭部攻撃（X）

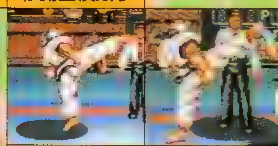
移動型ひねり蹴り ／ 回し掛け蹴り ／ 移動型回し蹴り ／ 移動型横蹴り


ひねり蹴り


半月蹴り

遠距離大技攻撃（B）

後ろネリチャギ ／ 跳び後ろ回し蹴り ／ 跳び後ろ横蹴り ／ 跳び高蹴り


移動型後ろ回し蹴り ／ 後ろ横蹴り


跳びネリチャギ ／ 跳び後ろネリチャギ

ジャンプ大技攻撃（B）

跳び前蹴り ／ 跳び横蹴り

空中防御（Y）

跳び払い蹴り ／ 空中防御

フェイント（L）

疲れフェイント ／ 蹴りフェイント

共通攻撃技表

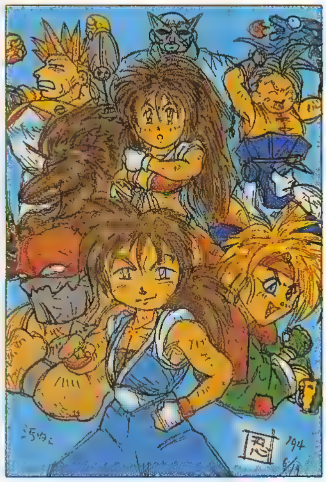
エディットモードでは、自分が覚えた技を選んで、君だけの選手を作ることができる！
シンチョーに選べ！

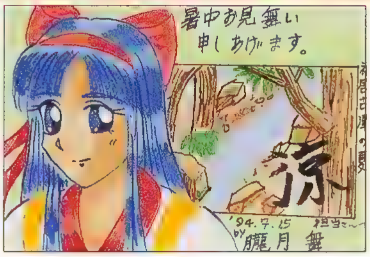
ジャンプ攻撃	X…跳び回し蹴り A…跳び順打ち
掛け蹴り	相手の至近距離で　B
防御技（横蹴り上げ）	↓↘→＋B Y連打
防御からの攻撃	ガード後に→＋XorA
奥技	↓↘→←＋B

飛鳥の
ご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

読者ちゃんの物知り度を物語るこのコーナー。マウントは井のなかのカワズだったのですね。今回のは結構ソフトめ。じゃんじゃん当ててちょーだい。
前々回の答えは、「ゆみみみっくす」でした。


（神奈川県　ガイ忍君）



（宮城県　朧月　舞さん）マウント、感激!!



（福岡県　ボビィ☆弥生さん）わたしの技は見切れまい！


（大阪府　NATOさん）光あるところ影がある。正義をもって闇をはらう今日このごろ。



（青森県　五臓六腑さん）実はこの作品、すごい手間がかかっているのでは…。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



ゲーメストアイランドセカンド

特集・お姉様

おおう、今回は何やら薔薇の香り漂いそうな凄い企画だ！ゲーム界のお姉様方が一堂(？)に会すゴージャスなスペシャル特集。ではつつがなくいきますわよ、ホーホホホ。



➡（大分県　一塔寺はるさん）★やはりお姉様の筆頭と言えばこの人か！



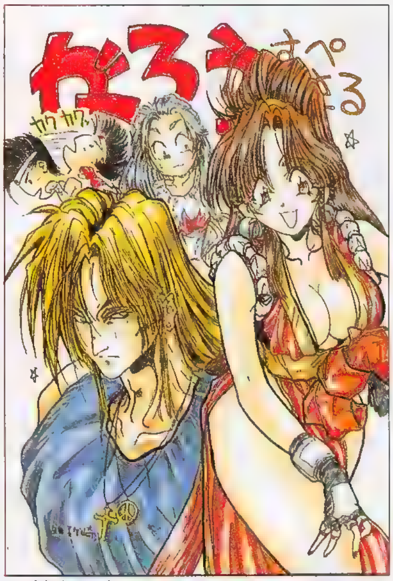
➡（岡山県　よっし～さん）★お姉様っていうより女王様って感じ。



➡（東京都　ハヤトケンヂさん）★弟思いでほんとによくできた娘さんじゃや。



➡（静岡県　ゴービースネ毛君）★凛と張りつめた、彼女ならではの空気が格好良い。



⬆（青森県　妖刀定満君）★高貴で清冽、りりしさが気持ちいい！



➡（愛知県　沙門修壱君）★こんなお姉様になら、精気全部吸われてもかまわねーっス。



⬆（大阪府　でんけんぶいん君）★頑張れ、百万人の姉貴！



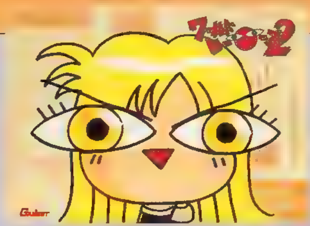
⬆（千葉県　雉子ケ崎君）★なぜかお姉様特集あて。おてんば娘って気がするけど…。

どうでしたか?お姉様特集。ハイソできらびやかなヒトトキをお過ごし頂けましたでしょうか。うしっ、じゃあ次回のテーマは調子にのって「お姫様特集」だ！…と行こうと思いましたが、予定変更。次回のテーマは「必殺技特集」だ！（マジ！）バリゴリにかっちょいい必殺技イラストを頼むぜ！うりゃス！





雑君W・H2消しゴム
定価120円　送料：B
通販番号GA-20



雑君W・H2下敷き
定価280円　送料：D
通販番号GA-22



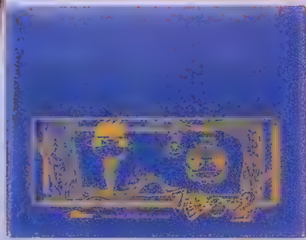
雑君W・H2ノート
定価250円　送料：C
通販番号GA-19



雑君W・H2シャープペン
定価580円　送料：C
通販番号GA-23



雑君W・H2ペンケース
定価350円　送料：C
通販番号GA-24



雑君W・H2キャリーケース
定価1000円　送料：E
通販番号GA-25



雑君W・H2イレーサー
定価120円　送料：B
通販番号GA-21



キャティキャミィ
定価1200円　送料：A
通販番号C-58



極限大王豪鬼
定価1200円　送料：A
通販番号C-59



爆裂三人衆
定価1200円　送料：A
通販番号C-60



ハーイ！いつも陽気なショッキングピンクでーす。夏休みが終わってとってもダーキングブルーになってる人たちに、愛と勇気と正義のファイターにしてスイカ割りの達人でもあるこの私が、目の覚めるような読サビプランニューアイテムをご紹介しちゃいまーす！ワーヒー2JET、極上パロディウス、リアルマージャンシリーズ、龍虎2、スパⅡX、そしてとどめはサムライナコルルキーホルダーです。夏の最後はショッキングピンク！



スーパーストⅡXペンケース
定価680円　送料：C
通販番号C-50



X最強シャープペン
定価400円　送料：C
通販番号C-51



Xレディースシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号C-52



極パロ下敷き
定価280円　送料：D
通販番号K-17

極パロ下敷きは、裏面に泣く子も黙る極めて理不尽スゴロクを配備。さらにサイコロのオマケまで入ったグロリアスアイテムよっ♡



極パロレポパ
定価350円　送料：C
通販番号K-16

今号の目玉商品は、伝言メモ付き極パロレポパなの。そのスレンダーなフォルムに、ピンク思わずジェラシー感じちゃう♡



龍虎2ペンケース
定価680円　送料：C
通販番号SS-76





らぶりぃペンケース
定価780円　送料：C
通販番号ST-26
定規のおまけ付き

プリティイレーサー
定価120円　送料：B
通販番号ST-25

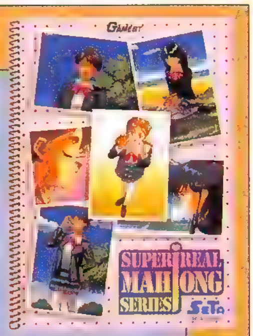
らぶりぃ字消し
定価120円　送料：B
通販番号ST-24

PVシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号ST-23

PNシャープペン
定価400円　送料：C
通販番号ST-22



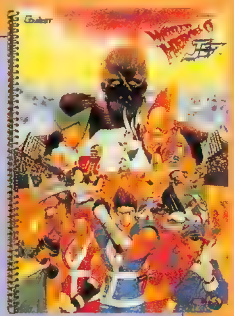
らぶりぃず下敷き
定価280円　送料：D
通販番号ST-21



らぶりぃずスパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号ST-20

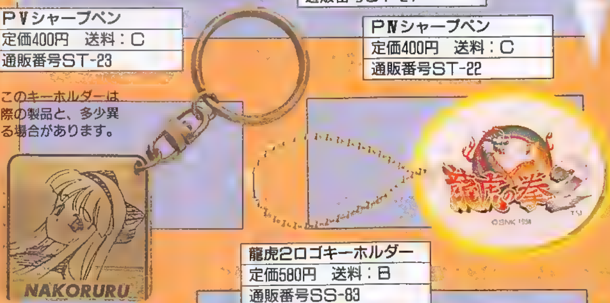


JET下敷き
定価280円　送料：D
通販番号A-14



JETスパイラルノート
定価380円　送料：C
通販番号A-13

※このキーホルダーは実際の製品と、多少異なる場合があります。



龍虎2ロゴキーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号SS-83

サムライ大会記念!

ナコルルキーホルダー
定価680円　送料：B
通販番号SS-88



カメラ小僧24隆ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-40

カメラ小僧24春ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-41

カメラ小僧24バルちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号C-42



JETペンケース
定価780円　送料：C
通販番号A-12
定規のおまけ付き



■ナコルル人形は今月中には完成する予定です。9月中にはみなさんのお手元にお届けできると思いま～す♡

ナコルル人形
定価7000円　送料：E
通販番号SS-87



W・H2JETビデオ
定価6500円　送料：サービス
通販番号GV-10
付録：雑君手裏剣コースター



スーパーストIIXビデオ
定価7000円　送料：サービス
通販番号GV-9
付録：バルログ仮面

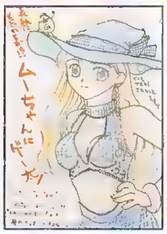


龍虎2乙女ずポスター
定価1000円　送料：G
通販番号GS-12
2枚組です

今月のむーちゃん



東京都Yu-Ji・M君
今号はちょっと毛色が違うグッズが出たけどどうですか?



茨城県まねき猫吉さん
大丈夫!このコーナーだけは続けて…いけるといいなぁ…。



スーパーストIIXTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号C-39

JETTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号A-11

スーパーストIITシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号MT-1

テレカ

★テレカには送料が100円かかります。何枚ご注文されても100円ですが、忘れがちな人が多いので、気を付けてくださいネ♡★今回紹介したテレカのほかにも、まだまだたくさんのテレカがあるから気になったものがあったら問い合わせてネ♡



大張餓狼2	織倉舞	織倉マッドマン	織倉W・H娘	織倉ジャンヌ	桜瀬キング	桜瀬ユリ	織倉ナコルル	織倉シャルロット	都築ナコルル	皆川サムライ
定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A
通販番号GS-3	通販番号GS-1	通販番号GA-11	通販番号GA-2	通販番号GA-1	通販番号GS-11	通販番号GS-10	通販番号GS-6	通販番号GS-7	通販番号GS-8	通販番号GS-9



悠	愛菜	香澄	未来	しょう子	ハッピードロッパーズ	究極戦隊ダダンダーン	魔法大作戦	古葉ローザ	織倉ローザ	織倉春麗
定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A	定価1300円　送料:A
通販番号ST-5	通販番号ST-4	通販番号ST-3	通販番号ST-2	通販番号ST-1	通販番号K-8	通販番号K-7	通販番号GR-1	通販番号GI-1	通販番号GI-2	通販番号GC-1



サムライナコルル	スーパーX	静御前春麗	青春小僧拳	灼熱派隆	G3リョウコ	G3ジャンヌ	G3春麗	G3舞	G3ナコルル	香織
定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号SS-40	通販番号C-37	通販番号C-57	通販番号C-56	通販番号C-55	通販番号G3-5	通販番号G3-4	通販番号G3-3	通販番号G3-2	通販番号G3-1	通販番号ST-6



シャルロット	サムライシャルロット	右京	サムライ右京	ガルフォード	サムライガルフォード	半蔵	サムライ半蔵	覇王丸	サムライ覇王丸	ナコルル
定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A	定価1200円　送料:A
通販番号SS-29	通販番号SS-42	通販番号SS-28	通販番号SS-41	通販番号SS-26	通販番号SS-39	通販番号SS-25	通販番号SS-38	通販番号SS-24	通販番号SS-37	通販番号SS-27

読サビ通販お申し込み方法、払込用紙の記入方法が変わりました!!

●サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金されてから商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合は、電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送料

A	何個でも………100円
B	2個まで………100円 3個以上………200円
C	1個なら………200円 2個以上………400円
D	3個まで………200円 4個以上………400円
E	何個でも………500円
F	何個でも………800円
G	単品発送………800円

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。(単品発送の商品は別扱いになります)

例：都築ナコルルテレカ1枚……………………100円
龍虎2乙女ずポスター1枚(単品発送)…800円
ナコルル人形3体……………………………500円
極パロレポパ2冊……………………………400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点　②ゲレンジャーテレカ：20点　③吉崎観音テレカ：20点　④システム手帳：30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

新しい口座番号は➡00150-4-98420 株式会社新声社 です。(古い口座番号、用紙でも来年いっぱいご利用になれます)
お問い合わせは読者サービス部まで➡☎:03-3293-9326 (月～金:AM10:00～PM5:00)

読サビ戦闘員の叫び



どーもです。いつもお世話になっていますネコネコ。
読サビでは、来たるべき21世紀の旗手になるべく、通販用コンピュータを導入したんです。すごいでネコー
しかし、コンピュータのトラブルに加え、我々戦闘員のネコ頭も手伝って発送が送れ気味なのです。ご迷惑をおかけして大変申し訳ありません。
できるだけ早く送るようにしてますので、優しく見守って下さいネ～コ～。

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください　また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号 東京 5 98420

加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 億 千 百 十 万 千 百 十 円

料金 払込み 特殊 円

備考

払込人住所氏名
郵便番号(お忘れなく)
おなまえ
(おところ)(フリガナ)
(お電話) 〔 ― ― 〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号 東京 5 98420

加入者名 株式会社 新声社 読者サービス部

金額 億 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

備考

受付局日附印

(ゲ)屋瓦板

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです

コミュニケーションノートより、勝手に掲載！



新学期スタート！勉強よりもゲームが大好き！そんな人は(ゲ)屋へLet's Go！勉強道具がお得だぞ！机にナコルル人形を飾って勉学に汗を流すのだ！

ニューグッズ登場でばんばんざい

今月はニューグッズフェアが盛りたくさん！心してかかれ！

今月の月間イベント＆フェア紹介だ！

キングオブファイターズ5組抜き大会

SNKの最新格闘ゲームが月間イベントに登場だ！白熱のチームバトルで並いる強豪をたたきつぶせ！今回も登録はレジで行い、5組抜いた時点でポスターをプレゼントするぞ。チャンスを逃さず参加してくれ！

新学期セール・1日（木）〜8日（木）

新学期が始まったか夏の暑さにだれきった精神をシャキッとするために勉学に集中するのだ！(ゲ)屋もそれをバックアップ、文具セットを買うと書類ケースがその場でプレゼント！その他**期間中は文具商品が10％引き**で大サービスだ！勉強が嫌いな人もぜひ来てくれ！

ネオジオCD発売記念スピードくじフェア・9日（金）〜15日（木）

遂に登場のネオジオCD、あの餓狼やサムスピがCDソフトで遊べるなんて夢のようだね！より一層幸せ気分を盛り上げるために必殺のスピードくじを行うのだ。ネオジオCD本体を買ってCDソフトを当てるのだ。(ゲ)屋だけに許されたスペシャルチャンスを見逃す手はないぞ！ぜひともお金をためてネオジオCDを買いに来てくれ！

噂の新作・真サムライスピリッツが遂に登場!!（発売してたらね）

今月の月間イベント決勝大会は25日（日）。決勝大会から10月までは残り日数が5日もあるではないか！そこで10月の月間イベントを真サムライスピリッツに決定。いつもより長い期間で5人抜きを行うぞ！10月の決勝は30日（日）だから気をつけてね。

ゲーメスト杯争奪・ヴァンパイア大会！(ゲ)屋も出店するぞー！

15日（木）の敬老の日と言えば、ヴァンパイア大会だ！場所はニューピアホールで決勝にふさわしい場所である。ぜひとも参加して優勝をねらってくださいね！当日は(ゲ)屋も応援にいく予定なので、記念にグッズを買っていってくれ！

ナコルル人形が発売だ！全員(ゲ)屋に集合せよ！

大変長らくお待たせいたしました。もはやゲームを知らない人でも、その名は知っているナコルルの人形がゲーメストグッズで登場！残暑でバテバテのみんなもナコルルを見れば復活だ！ナコルルファンの人はもちろん、そうでない人も楽しめるから絶対に買わなきゃダメだぞー！

95年度版ゲーメストカレンダー発売決定！今年は一味違うぜ！

昨年大好評だったゲーメストカレンダー、今年は種類も増えてますます楽しみだね！発売予定のカレンダーは**スーパーリアル麻雀、ヴァンパイア、キングオブファイターズ、真サムライスピリッツ**の4点。それぞれのゲームのイメージに合った形をしているから全部集めても大丈夫だ！部屋じゅうにカレンダーを貼って、ライバルに差をつけろ！発売日や価格は完全決定したら、すぐにお知らせしますから、もう少し辛抱してね！(ゲ)屋のグッズ・イベント関連の問い合わせは気軽に(ゲ)屋店員に聞いてくださいね！

■9月のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
3日（土）	**ガンガン行進曲団体戦** 1人1キャラで3人1チームで応募してくださいね	**東京店と同時開催**
4日（日）	**ナコルル人形杯争奪！サムスピトーナメント開催！**個人戦を勝ちぬいてナコルル人形を手に入れろ！	**東京店と同時開催**
10日（土）	**「SSディッガー」発売記念・都築和彦先生サイン会！** 予約しておけば安心だね！	**豪血寺一族2大会** 豪血寺2を一足先にプレイだ！必ず集合しないと豪2ブームに乗り遅れるぞ！
11日（日）	**豪血寺一族2大会** 大阪店と同内容	**都築和彦先生サイン色紙スピードクジ** 「SSディッガー」を買ってクジを引こう！
15日（木）	**ヴァンパイア5人抜きDAY** 当日のみ5人抜きでプレゼントだ	**東京店と同時開催**
17日（土）	**PⅣアンソロジー発売記念まーじゃんクイズ大会！** 麻雀を知らなくても大丈夫です	**PⅣキャッチャー大会** UFOキャッチャーでグッズをつかめ。取ったグッズは君のものだ！
18日（日）	**PⅣキャッチャー大会** 大阪店と同内容	**PⅣアンソロジー発売記念クイズ大会** 東京店と同内容
23日（金）	**サムライスピリッツの謎発売記念クイズ大会** サムスピカルトクイズだ！予習してね	**極上パロディウスビデオ発売記念ビデオ解説** 完全攻略の解説だから超技を盗め！
24日（土）	**極上パロディウスビデオ解説** 大阪店と同内容	**サムスピクイズ大会** 東京店と同内容
25日（日）	**月間イベント決勝大会**	**東京店と同時開催**

(ゲ)屋を12倍楽しくする方法！

1・ゲーム乱入編

(ゲ)屋では常にゲームが稼働しているのは知ってるよね？これらのほとんどは対戦専用台だ。席が空いていたら、まず座るのだ！そして自分のプレイの素晴らしさを(ゲ)屋にいる人々に教えてあげるのだ！当然勝ったときにはさわやかな笑顔を忘れずにね！

2・ノート記入編

(ゲ)屋おなじみのノートであるが、これを書かなくてどうする？ゲームに関するさまざまな情報、あざやかなアートの数々、まさに読んでいるうちに涙で見えなくなるほど。ぜひ君のゲーム人生の記念に残るようなものを書いてくれ！でも、ノートにも約束があるので、それは守ろうね！

3・イベント編

毎週行われるイベント。それはゲーマーを語る者ならば避けては通れない試練のようなもの。ましてや豪華賞品がもらえるとなれば参加するしかないではないか！優勝すれば尊敬のまなざしと栄光の日々が君を待っているのだ！大会はほとんどが当日受け付けだから気をつけろ！

4・買い物編

これ！これしかない！(ゲ)屋はショッピングをする場所なのだ！(ゲ)屋の商品は全てお客様のニーズに応えているものばかりだから、きっと君の好みの商品があるはずだ！商品を買うときのコツは無心になることだ。ただしスタンプカードは忘れないようにね！

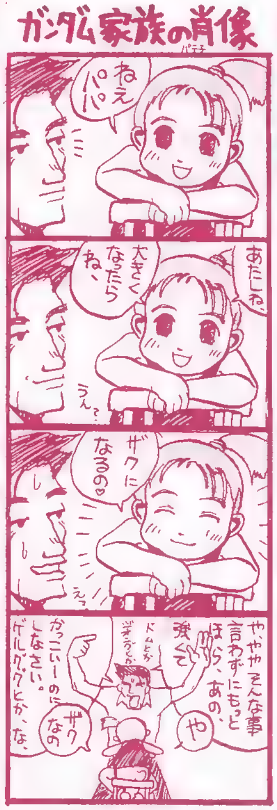
(ゲ)屋秘密の小部屋

極上パロディウスビデオ発売！23日（金）

極パロのビデオが緊急発売だ!!予価は6000円。このところ好評の付録には、君の家猫猫戦艦コスプレキット!!さらに、ナレーションにはあの國府田マリ子嬢を迎えての超期待作。こいつはすごいぜ!!

サムライスピリッツの謎！25日（日）

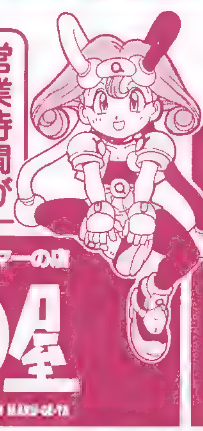
謎本シリーズ最新作はあのサムスピがターゲット。かなり謎の多いゲームだから、みんなも知りたいことがいっぱいあるでしょ？その謎をすべて解き明かしてあげましょう。きっと満足するハズだよ。価格は980円です。真サムスピをやる前にどうぞ〜。



★ついに(ゲ)屋マスコットキャラ名が決定!!次号で発表するのでお楽しみにね。たくさんの応募センキュー!!



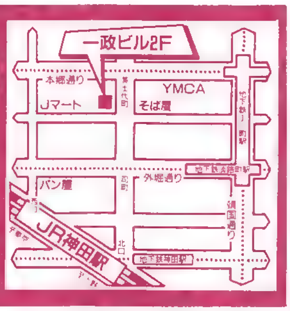
7/10吉崎先生サイン会
(ゲ)屋店外で吉崎先生と記念写真。遅くまで待ってくれてありがとう！



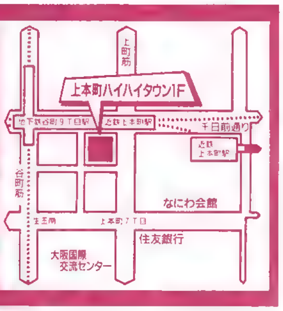
営業時間が19時に戻りました

天下一ゲーマーの店
(ゲ)屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00〜19：00
第２月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00〜19：00
第２月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



やるぞハーネス！テックセッター!!

第3回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

C(コンパネ)…それはゲームの雄叫びだ。またひとりのアーケーダーがショップへ走る。チミは、刻の涙を見る?!

担当：M(マウント)・二田

連載3回を数える、我らがアーケーダー！みんな、居ってるかい？今回はついに、アーケーダー必携中の必携アイテム、コンパネについてやっていくぞ。

コンパネってなあに？ってゆーぼくちゃんから、買い替えを考えているヤングエグゼクティブまで、ぜーんぶまとめて面倒みるぜ！

ホワッツ コンパネ？

ところで、コンパネをみんなはどのようにとらえているのかな？基板対応のジョイスティックと考えている人も、少なくないと思う。これはある意味では正解。レバー、ボタンなど、ゲームをプレイできる機能があるからね。だけど、コンパネはそれだけではなく、**基板を起動することができる**のだ。つまり、コンパネっていうのは、いわゆるハード（スーファミとかメガドライブ本体）と、ジョイスティックが一緒になったもの、と考えてもらったほうがより近いと思う。

コンパネの役割

第一回で、筐体を買っちゃえばいいんだよ、ってなことを書いたけど、そこでもいったとおり、筐体は高くてでかい。これが原因で、アーケーダーへのすばらしき第一歩がふみだせない人も当然いるだろう。そこで、筐体の代わりになるシステムが必要になるわけだ。

イラストを見てもらえばわかるように、システムは大きく分けてコンパネ、モニター、ゲーム基板、そしてそれらを連結するハーネスで構成されている。



イラスト：ピンチヒッター パテヲ

コンパネはここで、基板に電気を送り、ゲームを起ち上げてモニターに出力するという、極めて重要な役割を担っているのだ。でもって、そのゲームを操作するのもこいつで行う。操作性も超重要なファクター。まさに、我らアーケーダーには、なくてはならないものと言えよう。

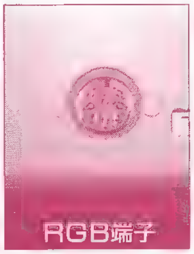
つまりは筐体でいうところの、パネル部分と電源ボックス部分、それと映像出力部分をすべてひとつにおさめたのが、コンパネなのだ。

なお、コンパネにはコインスロットがついていない。お金を入れる代わりに、コインボタンを叩けばクレジットが入るという寸法だ。存分にタダゲーライフを味わえるね！

モニターのことを少し…

ところで、モニターは、ふつう家庭用テレビか、パソコン用のものを使用する。普通のテレビをモニターとして使う場合は、ビデオ端子、S端子で映像を出力する。もしパソコンモニターを持っているのなら、RGB出力させることができる。これだと、ゲームセンターのものと同じかそれ以上のクオリティが期待できるので、使わない手はないぞ（機種にもよるので、必ずお店に確認しよう）。


S端子


RGB端子


ビデオ端子

参考までに、私ことマウントは、ベガ9000DXとハンドメイドモニター（トライで購入）という、シンプルにして強力なシステムを組んでいる。ハンドメイドモニターは、業務用筐体のモニターを使いやすく加工したもの。縦画面にすることもできる（家庭用テレビ、パソコンモニターはそのようにはできていないので、縦にはしないほうがいい）ので、縦シューをやるには非常に都合がいいのだ。

まあモニターのことは、またこの次ってことで。



では、コンパネを買ってみよう

いよいよコンパネを買う覚悟がついたとなれば、君もアーケーダーへの着装が完了しつつある証拠。ちゅうちょせず買うべし。もちろん通信販売もできるけど、なるべくならお店に行って、操作感を実際に確認してからのほうが理想的。

左のページに主だったコンパネの資料と、お店の連絡先を載せておくので、ぜひ参考にしてくれ。

買う際のポイントは、

値段
自分の予算に合っているか

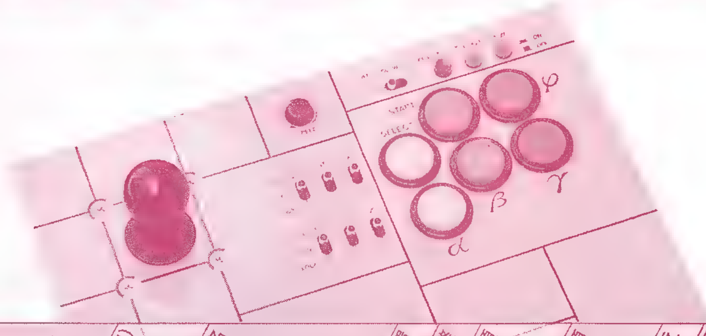
操作性
できるだけ実際に触れてみて、一番気に入ったもの

出力関係など

自分のモニターに適した出力端子があるかなど。

このほかにも、連射調整ができるとか、映像の微調整ができるとかといったものもあるが、これは好みもあるので、各自お店に問い合わせてみてほしい。

今回はざっとコンパネの概略紹介をしてきたが、1回だけでは伝えきれない。なので、次回もコンパネをやるぞ。題して、「わが心のコンパネレビュー」お楽しみに!!



コンパネ名	価格(円)	メーカー名	連射装置	連射スピード調整	レバー種類	ボタン種類	ボタン取り替え	出力端子	オプション(コンシューマ用ケーブルなど)	備考	問い合わせ先
パナツイン	38,000	KIC	あり	あり	セイミツ	特定できず	可能	ヘッドフォン端子、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、RGB(15、21)、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、MSX	麻雀パネル付きタイプ	044 (75) 7594
パナカスタム	34,000	KIC	あり	あり	特定できず	特定できず	可能	ヘッドフォン端子、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、RGB(21.15)、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、MSX	パナツインから麻雀パネルをとったもの	044 (754) 7594
コンボAV 本体のみ	25,000	キョーワインターナショナル	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	Vタイプ(S端子、ビデオ端子)、Rタイプ(RGB15、21)、VRタイプ(Vタイプ、Rタイプ両方に対応)、ヘッドフォン端子、音声ステレオ	コンバーター	出力端子の異なる3タイプで販売されている。ユーザーは自分の環境に合わせて選ぶことができる	03 (3448) 8070
シグマ6000TB (ジョイスティックのみ)	13,800	シグマ	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	AV3000に接続するためのケーブル用端子(AV3000に接続して使うジョイスティックのため、映像出力端子などはない)	スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、マークⅢ、パソコン	これ単体だけでは使用不可。AV3000が必要。トリガーSWを押さなくても連射できるロックSWあり。いわゆるジョイスティック	0794 (84) 0476
AV3000	25,000	シグマ	いわゆるジョイスティック部分がないので、別売のシグマ6000TBが必要。ゆえに、レバー、ボタン等はついていない。					ヘッドフォン端子、ジョイスティックポート*2、ビデオ端子、S端子、RGB端子	RF、PCエンジン、RGB(15、21)、S端子、スーパーファミコン、メガドライブ、パソコン、ネオジオ	単体では使用できない。シグマ6000とペアで使用する。電源ボックスに映像出力関係を加えたもの	0794 (84) 0476
ベガ9000DX	53,000	ハッピー商会	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	ヘッドフォン端子、RGB端子、ビデオ端子、S端子	RGB21、S端子、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、ファミコン、ネオジオ、パソコン	実際筐体の部品を使用した高級機種。格闘に最適	0798 (71) 2910
プラネット21	29,800	ボードA	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	基本的にRFのみ(ユーザーの環境に合わせて改造してくれる)	RFコンバーター	どのような環境にも応用がきく。	03 (5272) 3690
プラネット11	22,800	ボードA	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	基本的にRFのみ(ユーザーの環境に合わせて改造してくれる)	RFコンバーター	プラネット21のシングルタイプ	03 (5272) 3690
MEDIA21	29,800	メディック	あり	あり	セイミツ	セイミツ	可能	ヘッドフォン端子 RGB端子	コンシューマケーブル各種	業務用パーツを使用。しかも低価格。	0423 (28) 5192

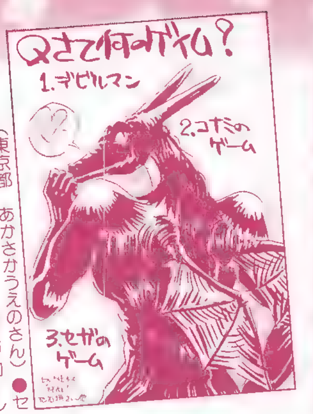
■表の見方　機種(コンパネ名)、価格、メーカー(製造元)、連射(連射装置の有無)、連射調整(連射スピードの調整)、レバーの種類(レバーのブランド)、ボタンの種類(ボタンのブランド)、ボタン取り替え(ボタンの取り替えが可能か否か)、出力関係(どんな出力端子がついているか)、オプション(別売りのコンシューマ対応ケーブルなど。これにより、コンパネをコンシューマ機のジョイスティックとして使用できるようになる)、備考(その他)、問い合わせ先(電話番号)

心と知識に深さをあたえる

レゲーの魂

先日、編集部のDONからソロモンの鍵をあずかった。パターンとかアイテム位置とか全然覚えてなくて、「ムズゲー」と再認識。

KAL



（東京都　あかさかうえのさん）●セガのゲームといえば……横スクロールの…狼とカトラの出る…。



（福岡県　武術師さすけさん）●おお、カッコいいぞ。パコ。この鋭利なライン好きなんですよ。

ブランディア必殺技コマンド表

ガリアノス	ガリアノスチャージ	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	イースト・ザ・サンライズ	←←↓→→と同時に下。
	マジックボール	↓→→と同時に中。
ディオクレス	ディオクレスチャージ	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	ウエスト・ザ・ムーンライト	←←↓→→と同時に上。
	マジックフレイム	↓→→と同時に中。
イリアナ	ローリングチャージ	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	バックスピンスラッシュ	↓→→と同時に中。
	イリアナエクスプロージョン	上＋中＋下をしばらく押し、↓と同時にボタンを放す。
烈・禅	真空剣	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	月華水木剣	→→↓←←→と同時に上。
	霊体特攻術	上＋中＋下をしばらく押し、→と同時に放す。
	毒霧	上＋中または中＋下をしばらく押して放す。
ジュレーン	ジュレーンチャージ	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	ジュレーンスラッシュ	↓←←と同時に中。
	ダガースラッシュ	接近して→と同時に中。
	サマーソルトキック	接近して→と同時に上。
	ファイアーボール	↓→→と同時に下。
	ザ・アースブロウアップ	上＋下をしばらく押し、↑と同時に放す。
	サンダーボルト	上＋中＋下をしばらく押し、↓と同時に放す。
	コンフューズフェアリー	上＋下をしばらく押し、→と同時に放す。
マクギル	ラリアート	←でしばらく引き、→と同時に上中下のいずれかを押す。
	ジャイアントスイング	上中下のいずれか2つを同時に押す。

このゲーム教えて!

'92年発売のアルュメの「ブランディア」の基板を買ったのですが、技のインストラクションカードがないとのことなので、必殺技がよくわかりません。ぜひとも全キャラのすべての技の名前と出し方を教えてください。

このゲーム、「黄金の城」の続編とのことで、動きや設定がいいです。ゲーメストでの紹介以前からレッツ・ゼンの「月華水木剣」ばかり使っていました。上・中・下段の使い分けも面白いし、2年も前に「空中ガードシステム」を導入していたゲームなんですよね。

（神奈川県　岡本征雄君）

●剣や刀を使った対戦ゲームのブランディア。攻撃を受けていると身に付けている鎧が取れていき、素肌の部分に攻撃されると大ダメージなのだ。

一応、私のわかる範囲で、必殺技のコマンドを挙げておきました。これであってると思うんだけど。残念ながら、各キャラに対するコメントなどまでは調べられなかった。ゴメン。

そんなに古いゲームじゃないと思いますが、当時私はまだゲーセン通いをしておらず、何もわからないまま、たまたまプレイしたのです。だから内容もくい違いがあるかもしれません。

●FFタイプの横スクロールアクションゲーム。

●主人公は騎士風の若者。剣を使用。

●1面はお城の廊下のようなところ。

●ダメージを受けると鎧が外れていく。生身で攻撃をくらうと死ぬ。

●デモではお姫様らしきロリーな女の子が「HELP ME!」と叫んでいる。

●タイトルにドラゴンがいたような…。

どうかお願いします。

（愛知県　じゅんさん）

●えー、これはおそらく'86年タイトー販売、アルュメ（当時セタ）製作の「黄金の城」のことだと思います。横スクロールのアクションシーンはあるけど、敵とは1対1で闘う、今の対戦もののようなつくり。で、攻撃を受けた場所の鎧がはがれて、そこにもう一発攻撃を受けてしまうと死んでしまう、残機制のゲーム。

敵の攻撃は、レバーで上中下段に動かせる楯で防ぐこともでき（これが重要）、なかには相手の武器を自分の武器で壊してから倒す、なんていう攻略法のいる敵キャラもいたなぁ。もっと有名なのが、赤（ピンクかな?）い鎧を身に付けた女剣士〝イリアナ〟の鎧と、その下に付けている肌着すべてを剣先でうまく引っかけて取ることができるというやつ。このゲームをやった人なら、みんなやったことがあるはずだぞ（笑）。

ちなみに、主人公の名前はガリアノス。後半面で出てくる強敵にディオクレスがいました。デモ画面でお姫様（アニメタッチのやつ）が「HELP ME!」するのは、'90年タイトーの「カダッシュ」ですね。上下左右スクロールのRPG要素超濃いアクションゲームでした。こちらも近々扱いたいと思っています。



（京都府　笹岡ゆりのさん）●今見ると、実は結構カゲキなお姿で…。ところで、カゼは治りましたか?



（岐阜県　井成さん）●もっと忍者ものが集まれば、忍者小特集とかできるのになぁ。

「忍びの里」

（埼玉県　加山岩男君）●ぬぬー、基板が手元に来てから写真と一緒に、と思ってたんだけど。今月掲載だ。



報告しま〜す

え〜と、テクモの忍者龍剣伝なんですが、新潟県妙高高原町の、赤倉ホテルというところにあります。ゴールデンウィークにまだあったし、2年ぐらい前に初めて行ったときからありました。

ただし、1プレイ100円ですし、もちろんのこと東京、神奈川ではありません。けどお役に立ったらのせてやってください。

P.S. 新潟県長岡市の長崎屋長岡店に「1942」がある…。もうファミコンでしか見られないもんだと思ってたのでびびった。けど、けっこうあるのかな、これ。

（新潟県　うりゅうまりあさん）

●お役に立ったかどうかはゲームを探している本人に聞かないとわからないけど、とりあえず掲載。ん?掲載しないとお役に立つかどうかすらわからないんだな。

7月30日号の睦利平助氏の言ってたゲームは「V12スーパーカー」です。

ゲーム内容は、影絵のような自車を操りひたすら敵車をよけていくというもので、2000点を超えるとプレイ時間を15秒延長できる。そしてクラッシュすると爆発した自車の絵がでてくるというのがなんとも味わい深い。

メーカーはKACSO。

実はこのゲーム、私の家の近くのホテルにある！しかもそこはこれ級のエレメカが多数ある。それに古いピンボール（ジャングルライフやミス・ネッシーなんて知ってる人いる？）もある（涙）。

レゲーもけっこうおいてあるしこれは1回来るしか!!というところです。

場所は、九州最南端鹿児島からさらに南へ電車にゆられて数十分……そこは湯の町、指宿（いぶすきと読む）のさらに南へ数km……人も通わぬ南海の孤島（ウソ×）、日本のバミューダトライアングル（そこまで言うか）、そこは指宿観光ホテルじゃ（ミゾグチ風）。

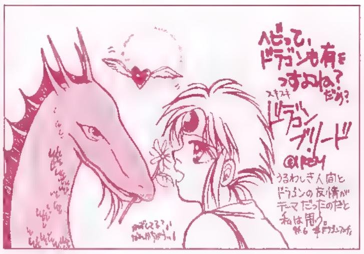
とにかく駅から無難にタクシーで行ったほうがいいです。

しかしここは1プレイ100円、これはキビシー！が、行ってみる価値はあります。

●主なゲーム

スペースウォー×2、ギャラクシアン×2、ハイパーオリンピック×2、ギャラガ、アルカノイド、チャンピオンベースボール、モウルハンター、とイーグルの筐体に入ったクレイジーコング×2、スーパースピードレース×2、スペースハリアーなどなど、ほかにも多数あり。

（鹿児島県　篠原直樹君）



（千葉県　勇剣士$さん）●友情ゲーム？調教ゲームじゃなかったの？（ウソウソ）

●レゲーしりとり お題：蛇

蛇といえば「ツタンカーム（コナミ'82年）」でしょう。マイナーすぎる？僕の方針ですから（笑）。

このゲームはなんとリブルラブルもびっくりの2レバー。一方のレバーで自機（探検家）を操作、もう一方のレバーで攻撃する。レバー左右がレーザー発射で、上にレバーを入れれば敵全滅のメガクラッシュである。

プレイヤーの目的は、フィールド上に落ちてる鍵を拾い、扉を開けて宝を頂戴することだ。

このゲームの特徴といえば、上下に攻撃不可能であること。つまり縦の通路で敵にはさまれればメガクラッシュを使用するしか道はないのだ（なければ即死）。

で、蛇だが、このゲームの前座に弱いザコとして登場する。この後カラス人間（？）やコウモリといった強い敵が出現。4面のコウモリ（卍マーク）は個人的に気に入っている。

というわけで次はコウモリで。

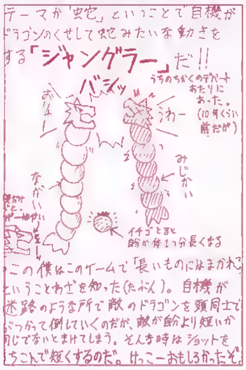
（福岡県　新陰流さぶろう君）

●まだベクタースキャン（いわゆる線画）だったころのゲーム。発射音が異常に爽快な銃（レーザー状）を武器に、探検家が迷宮内を走り回るというもの。

さぶろう君が予想してきたファイティングファンタジーのラミアは全然来なかったよ。ブラッディウルフのスネークとなるとなおさら。

さて、今回も無事終了したレゲたま。今回のネタである蛇が意外と多く集まったので、特に何もなければ次回も蛇ネタ発表をしたいと考えとります。

（神奈川県　モーケー君）●これこれ、おもしろかった!!





（山口県　QQQ君）●ちょいとズルイような気もするけど、まあいいか！

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

担当：APAPA

伝言板に本の広告ハガキはまず載らない。本は「同人誌紹介」の所に、僕が内容を確認して載せているので、本の内容が確認できないハガキでの広告は載せていないのだ。

便箋での広告は、逆に伝言板にしか紹介の場がないので載せてるが、図柄などの分かるハガキを工夫してほしい。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④いつまでの掲載を希望か。
（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。
（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

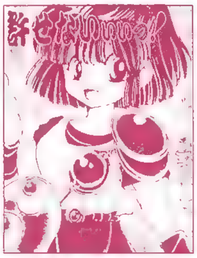
☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、9月30日発売号締め切りは8月19日、10月15日発売号締め切りは9月5日必着です。どちら宛の物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

許せないぃぃっ！



FromA²発行、A5判40頁オフ、表紙カラー。

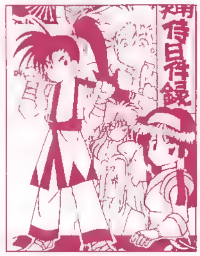
「ぷよぷよが、好きだぁ好きだぁ好きなんだぁぁっ……でも時々、許せない。よね?」

数人の執筆によるショートギャグ集。イラストトークにテーマがあるのがよい。アルル、シェゾが多め。

500円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒286-02 千葉県印旛郡富里町大字御料346 河辺紀子）

天明侍日件録



元祖かんの子ちゃん本舗発行、A5判20頁オフ。

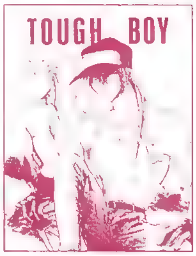
「人生につかれた人、これ読んで元気だしてください！」

サムスピ1～3頁ギャグ誌。無駄な頁がなくって、薄さが気にならない。手軽さも含めて、今回のオススメ。

200円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒242 神奈川県大和市深見台2-1-2 茂木智恵子）

TOUGH BOY



超ボガードブラザーズ発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。

「女の子向け。アンディ×テリーの本ですが、ホトンドギャグです♡」

テリー×アンディではなく、あくまでもアンディ×テリーの本。ややソフト傾向。

800円の無記名小為替+390円切手にて。

（〒272 千葉県市川市若宮1-13-15 サンコーポ102 黒川沙羅砂）

MY☆PACE！



城弥広己発行、A5判80頁オフ。

「読みたさ高じて、自分で作ってしまったワールドヒーローズONLY本です」

シリアスメインのWH本。洗練されたタイプの絵柄ではないが、培っている漫画指向はよい。ハンゾウが多め。

300円の無記名小為替+270円切手にて。

（〒890 鹿児島県鹿児島市上荒田町3-23 Gビル20-301 前田孝子）

ストIICOMPANY!!



ハイカラ雑貨屋発行、A5判38頁コピー、表紙色上質。

「やっと出せたストII本!!四コマ多めです」

4コマ中心のギャグ本。うまい、というわけではないが、不思議に愛嬌がある。

200円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒988-03 宮城県本吉郡本吉町平椚107-2 小家恵美子）

BLACK EDITION！2



ファントム×ママ発行、B5判28頁オフ、表紙2色。

「格斗ゲーム女のコの18禁とまではいかないけれど、ちょっとHな本です」

シャルロット×ナコルルなど。画力は今号随一だが、読みでに欠ける。春麗のシリアス漫画が、引きの部分しかないのも難。

500円の無記名小為替+240円切手にて。

（〒359 埼玉県所沢市中富南4-2 セントラルハイツ1-201 丸山方 P×MAMA）

怒



REBEL発行、A5判36頁オフ、表紙2色。

「格ゲー中心のギャグ本です。カッコイイ奴もたいていつきくずしてます」

餓狼、バーチャ、龍虎、侍魂のショートギャグ本。ギャグの質が半歩抜きんでている。

400円の無記名小為替+190円切手にて。

（〒861-41 熊本県下益城郡富合町榎津811 松野方 吉丸泰斗）

COMMAND?! 7



はぐれFAMI-COM同盟発行、B5判92頁オフ、表紙カラー。

「最近少なくなってしまったよろずゲーム本ですが、よろず本でしかできないような本を目指しました」

ストII、餓狼からウィズ、イース、プリメ2まで、ハードやジャンルを超えてのバラエティ誌。ゲーム好きな人に。

600円の無記名小為替+270円切手にて。

（〒216 神奈川県川崎市宮前区犬蔵1-1-40-102 末永亜紀）

サーカス団



大乃国文庫発行、B6判24頁オフ、表紙カラー。

「FFVIのギャグ本です。ほのぼの系!?」

1頁4コマがメインの個人誌。薄めだがレベルは高い。

600円の無記名小為替で。

（〒454 愛知県名古屋市中川区畑田1-2・1401号 田辺啓子）

GoGo！PHANTASY STARS



あかいすずめ発行、B5判88頁オフ、表紙カラー。

「PSI・II・III本です。拙いなりに頑張りました」

アリサのギャグ、ネイのシリアスなど。PSシリーズファンのための一冊。

1000円の無記名小為替で。

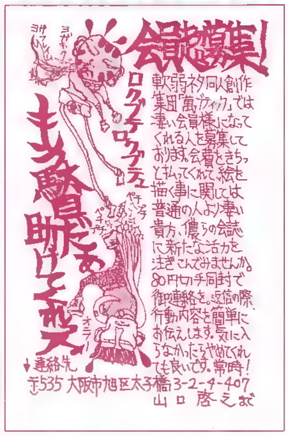
（〒558 大阪市住吉区我孫子東3-3-12 コーポ泉28号 南方 あかいすずめ）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミニコミ誌/ガレージキット/フィギュアなどの通販広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、ハガキの端は印刷に出ないので、端から1cm以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。







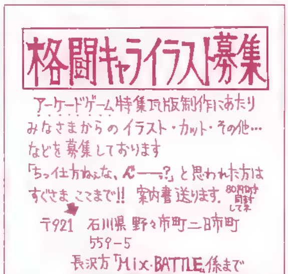


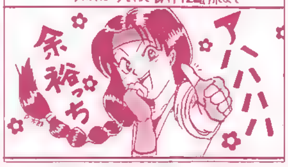


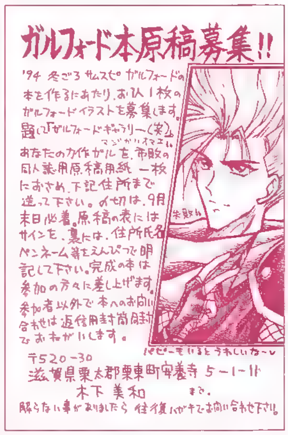












『NOTICE!』パズル2

出題 APAPA

ナ	ル	ナ	ル	コ	ナ	コ	ナ	ナ
コ	ル	ナ	ル	ル	コ	ナ	コ	コ
ル	ル	コ	コ	ナ	ル	ル	ナ	ル
ナ	コ	ル	コ	ル	コ	ナ	ル	ル
ル	ナ	ル	コ	ナ	ル	コ	ル	ル
ル	ル	ナ	コ	ナ	ナ	ル	コ	ナ
ル	コ	ル	コ	ル	ル	コ	ナ	ル
コ	ナ	コ	ル	ル	コ	ナ	ル	コ
ナ	コ	ナ	コ	ナ	ル	コ	コ	ナ

理屈抜き!とにかく注意力が勝負のパズル2回目だ。
目を皿にして、ただひたすらに探すべし!探すべし!

解き方

さて今回は、問題表中に「ナコルル」がいったいいくつ発見できるか、という問題だ。
タテ、ヨコ、ナナメ。上からでも下からでも、直線状に隙間を開けずに並んでいればOK。もちろん、同じ文字を何回使ってもいい。
さて、それで、今回の解答は、

当然『ナコルル』がいくつ見つかったか?ということになる。
もちろん、多い人の勝ちだ。
解答がでたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。
しめきりは9月16日必着。
正解者の中から、能事畢矣(ついおわる)した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。
最後に一言。ハガキイラストは、当選落選に関係ないぞ。それじゃあ、注意力で解くのだっ!!

7月30日号当選者発表

さて『六方形』パズルの正答率は50%。正解者難易度アンケートは、VH17%・H24%・N28%・E28%・VE3%と、VHからEまで幅広く分散した結果でした。
パズル的思考と、斜めへの注意力だけでなく、ゲーム名の知識も要求されるパズルだったので、人によって難易度に偏りが出るのは、当然と言えるでしょう。
そうそう、7月15日号のパズルの解答は、次号で発表します。15日シリーズと30日シリーズ、ということでね。

▼当選者▲

中島　亮君（東京都）
野坂　幸三君（東京都）
OZ君（神奈川県）
ちゃら男君（静岡県）
奈良の大仏君（宮城県）
以上5名。おめでと～ね。

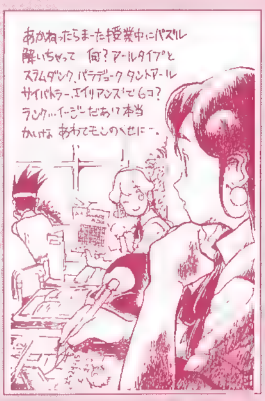
PNPNPN

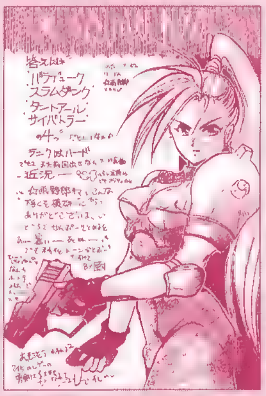
はい、成沢みゆさん、5コまで分かっててなぜエイリアンズが出ない～?Mr.Mt君、そーゆー意見はアンケートハガキにお願いだべし。しーつーぴー君、体には気をつけて。真愚君、君の口調は危ないけど許容範囲。斎藤和海君、『怒』のほうだな。S・REM君、でも次の号の発売日が締め切りなの。浅黄杏さん、秋田のらちん君から『ファンです。リョウコ描いてください』とのことです。SMEさん、同じくらいかなぁ。
さて『豪華な粗品』だけど、今年の1月号以前に、このコーナーに当選したのに、届いてないぞっという人は、当選月号と名前（あれば、その時のPNも）ハガキに書いて編集部「豪華な粗品」係に送ってね。確認後、発送します。
ってわけで、今月はここまで。
そんじゃ、また次号でねっ!

今月の残念賞



PN　A計画君（秋田県）(正)
これが正しいピースの組み上げ方だ。「マネ」ピースに意味はない。


PN　いつづきかなう君(東京都)(正)
あかねちゃんの前の席で、窓の外を見ているのは誰でしょうか…。


PN　玄ちあきさん（北海道）(誤)
ゲーム名、足らんぞぉ。それにしても、やっぱり北海道も暑いん?


PN　かきのたね君（愛知県）(正)
先月のは遅刻だったよ。妖精シリーズ、いつまでネタが持つかな?



PN　三輪亮君（東京都）(誤)
今回のむーちゃん改造計画ハガキはこれだ。次に続くのは誰?

来店レンタル可
ローン取扱

通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

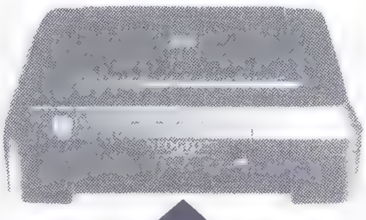
で遊ぶ

9月9日発売

定価49,800円➡激安保証

★業界1ロープライス保証にて

予約受付中!!



同時ソフト
24タイトル＋α

※ロープライス保証は通販業界1の低価格（総金額・すべて込みの価格にて）を保証して予約を受付するサービスです。（限定表示等は対象外となります。）

予約のお客様から抽選で3名様に無料プレゼントいたします。

新品6,300均一（中古5,300）		新品7,300均一（中古6,300）	
ファイヤースープレックス	スラッシュラリー	サッカーブロール	龍虎の拳
ミューティションネーション	ワールドヒーローズ	フットボールフレンジー	ゴーストパイロット
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげさまです	ザ・スーパースパイ

ザ・キングオブファイターズ'94	真サムライスピリッツ	ソニックウイングス2	痛快GAN GAN行進曲
好評予約受付中	好評予約受付中	8 /26発売→24%OFF ¥21,539	8 /26発売→23%OFF ¥22,801

ソフトオール23%OFF以上（運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です）・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2

定価29,800➡58%OFF
新品 ¥12,800
（税・送料500円）

ワールドヒーローズ2 JET

定価29,800➡58%OFF
新品 ¥12,800
（税・送料500円）

得点王2

定価28,000➡45%OFF
新品 ¥12,800
（税・送料500円）

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2	2,980円
龍虎の拳	4,980円
龍虎の拳2	9,800円
餓狼伝説SP	9,800円
サムライスピリッツ	9,800円
ワールドヒーローズ2 JET	9,800円
ネオジオ本体	9,800円

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。

FIGHTERS '94™



カートリッジ・CD共に予約受付中!!

真 サムライ スピリッツ

カートリッジ・CD共に予約受付中!!

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98（名鉄柏森駅すぐ）

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

海底大戦争	¥42,000
イメージファイト	¥9,000
ギャロップ	¥9,000
ぐっすんおよよ	¥30,000
リーグマン	¥48,000
ブレイゾン	¥3,000
レゾン（新品）	¥12,500
IQブロック	¥20,000
サボテンボンバーズ	¥9,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
マジカルクリスタル	¥8,000
クイズ三国志	¥3,000
クイズ殿様の野望	¥3,000
ストII	¥9,000
ストIIダッシュ	¥13,000
ストIIダッシュターボ	¥28,000
バース	¥25,000
ブロックブロック（P付）	¥10,000
スカッシュ	¥5,000
クォース	¥7,000
サプライズアタック	¥6,000
バイオレントストーム	¥38,000
ファイナライザー	¥8,000
ヘクシオン	¥5,000
ローラーゲームス	¥6,000
ソルダム	¥15,000
ビッグストライカー	¥23,000
ファンタズム	¥15,000
クラウンズゴルフ	¥3,000
スーパーマスターズ	¥16,000
スーパーリーグ	¥15,000
パッシングショット	¥15,000
フリーキック	¥3,000
メジャーリーグ	¥15,000
モンスターレア	¥15,000
シュトラール	¥12,000
バンダイク	¥8,000
ブラックハート	¥12,000
ムスタング	¥12,000
レッスルウォー	¥15,000
アルカノイド	¥3,000
エキサイティングアワー	¥8,000
カダッシュ	¥10,000
スラップファイト	¥8,000
Dr. トッペル探検隊	¥8,000
ヒットジアイス	¥8,000
USクラシック	¥7,000
龍神	¥15,000
シャドーフォース	¥25,000
ダブルドラゴン	¥8,000
S.T.G.	¥3,000
ガンネイル	¥18,000
クイズココロジー	¥3,000
クイズココロジー２	¥10,000
ピンボールアクション	¥8,000
ボンジャック	¥15,000
雷牙	¥12,000
スタジアムヒーロー	¥3,000
ダイエットGo!Go!	¥10,000
デスブレイド	¥10,000
バルダーダッシュ	¥12,000
ファンキージェット	¥12,000
ワンダープラネット	¥8,000
ゼロウイング	¥10,000
ドギューン	¥20,000
ナックルバッシュ	¥18,000
ヴィマナ	¥15,000
フィグゼイト	¥18,000
V・V	¥25,000
ヘルファイヤー	¥10,000

今月の超目玉

ニューマンアスレチック…¥14,800

ファイターズヒストリー…¥5,800

9月5日からの電話予約になります（それ以前の受け付けはできません）

F／A	¥22,000
エメラルディア	¥25,000
スーパーワールドコート	¥28,000
ウルトラマン	¥3,000
ガンダム	¥8,000
マクロス	¥23,000
ターボフォース	¥15,000
とりで	¥28,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい！

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。最新基板も有ります。TEL下さいネ。

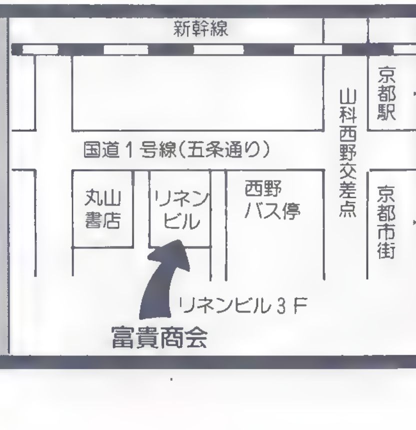
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル３F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先　京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00～PM7:00
日・祝日、第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!

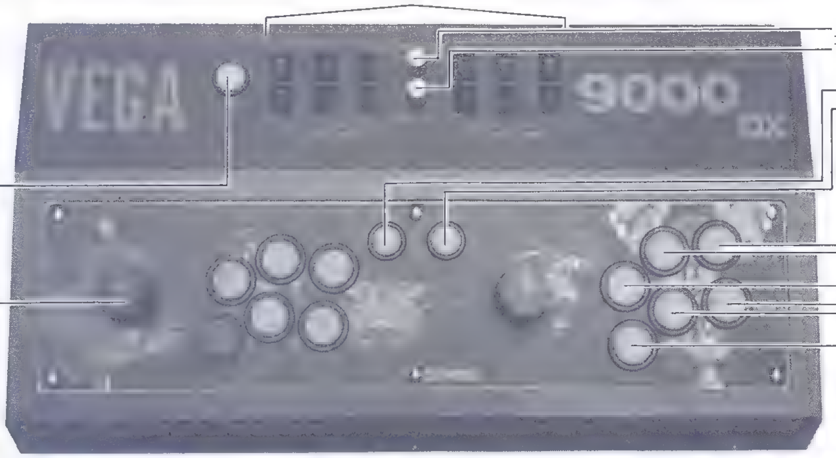


新発売!!

6ボタン全て使用(1P・2P両用)
家庭用NEOGEOケーブル ¥9,800

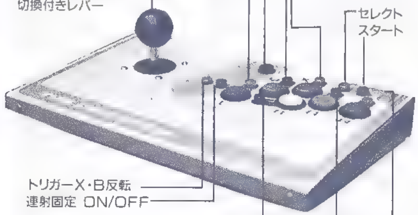
VEGA-9000DX専用　※トリガーボタン:自由にセットできます。※同時押しボタンOK。

"VEGA-9000DX" 究極のコントロールボックス
¥53,000



※写真はヴァンパイア専用パネルタイプです。

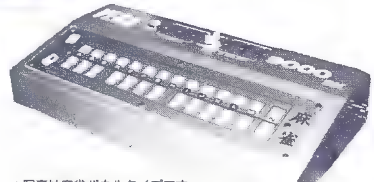
在庫大処分!



型番*SF-1000*
特価¥6,000(在庫限り)

SF用ジョイスティック　SF-1000の特徴
- ○樹脂と違い重量感のある金属ケースですので素晴らしい安定感があります。
- ○使用しているパーツは全て業務用のものでバッグンの耐久性と操作性です。
- ○R・A・B・X・Y・Lの6つボタン全て連射ON/OFF機能付きです。
- ○トリガーボタンを押さなくても連射する連射固定SW付きです。
- ○連射VRでスピードを変えられます。
- ○トリガーX・B反転することができます。
- ○デザインも刷新されました。

- ■スーパーストリートファイターII専用パネルタイプもあります　▶¥53,000
- ■VEGA-9000DXターボパネル仕様　限定在庫処分　▶¥47,000
- ■ビデオRGB21ピン・S端子TVに対応。
- ■ステレオ基板内蔵。
- ■連射ON／OFF　SW12コ付き。
- ■連射スピードが目で判るLED付き。
- ■電源セルフチェック機能付き。
- ■マージャンパネル(別売)取り換え簡単に出来ます。
- ■秘密のコネクターでおもしろさ倍増。
- ■PCエンジン(6ボタン仕様)・メガドライブ・スーパーファミコン・家庭用NEO GEO用のジョイスティックとしても使用出来ます(各ケーブルは別売)。



*写真は麻雀パネルタイプです。

(別売)

○PCエンジン(6ボタン用)ケーブル	¥8,000
○PCエンジン用ケーブル	¥3,500
○メガドライブ用ケーブル	¥3,500
○ファミコン用ケーブル	¥3,500
○パソコン用ケーブル	¥2,500

VEGA-9000DX対応
スーパーファミコン用ケーブル
¥8,000(2P可)

新発売



★基板ニュース★
- ●ヴァンパイア基板発売中。
- ●ヴァンパイアカートリッジ発売中。
- ●スーパーストIIX基板発売中。
- ●その他、新製品・中古基板多数あります。

くわしくはお電話で!

ハッピー商会
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2　GM係
TEL0798(71)2910　FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
030または040(71)84103まで!

■全基板、格安にて販売中!!

VEGA-9000DX
取扱店
関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

資料希望の方は、80円切手3枚同封して下さい。
どんどん送ってね。

■お申込方法
- ●商品のご注文は、住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いてハガキでお申し込み下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払い下さい。
- ●3カ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

ドリーム Toco（トコ）

**あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?**

営業時間大幅変更

この度ドリームTocoでは、皆様の御要望に少しでもおこたえすべく営業時間を大幅に変更させていただきました。今後ともよろしくお願いします。

ショールーム営業時間　12：00～19：30（祝祭日を除く水曜定休）

TEL受付　10：00～19：30（土日祝祭日　12：00より）

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手２枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。

コントロールBOX
パナツイン
パナカスタム
Toco価格にて
販売中だょ～ん

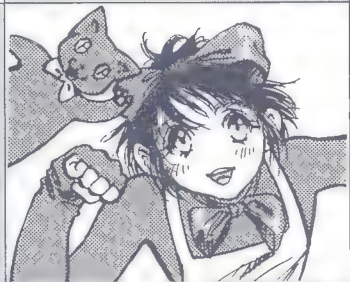
カプコン

1943	10,000
ストリートファイターⅡダッシュ	10,000
スーパーストリートファイターⅡ	45,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	58,000
チキチキボーイズ	60,000
バース	35,000
ファイナルファイト	13,000
ブラックドラゴン	18,000
マッドギア	7,000
ロストワールド（パネルナシ）	85,000

セガ

忍（16A）	13,000
モンスターレア（16A）	13,000
コットン（16B）	20,000
ゴールデンアックス（16B）	10,000
ダイナママイトダックス（16B）	33,000
テトリス（16B）	8,000
レッスルウォー（16B）	5,000
エイリアンストーム	16,000
ムーンウォーカー	20,000
ダークエッジ（KIC用ハーネス付）	40,000

パネルを水平に固定する台¥4,500（セガのエアロパネル他を固定する台です）。他部品も多数そろえてあります。



テクモ

クイズDNAの反乱	4,000
クイズがくえんパラダイス	6,000
クイズココロジー2	4,000
サンダードラゴン	10,000
シルクワーム	8,000
ジェミニウイング	10,000
ジンジンジップ	16,000
ファイナルスターフォース	17,000
雷牙	15,000
リムロッキンバスケット	7,000

その他

アテナのハテナ	5,000
ウィッツ	3,000
オーマイガー	8,000
キース&ルーシー	28,000
グランドクロス（新品・Pナシ）	10,000
スカッシュ	5,000
空手（チャタンカラクーシャンク）	20,000
ドリフトアウト	8,000
ハイパーデュエル	20,000
ぽいっと	10,000

コナミ

サーカスチャーリー	8,000
スーパーバスケットボール	3,000
ハイパーオリンピック	10,000
アステリクス	30,000
クイズ学問のススメ	3,000
グラディウスⅡ	28,000
グラディウスⅢ	28,000
恋のホットロック	75,000
出たな!!ツインビー	18,000
マーシャルチャンピオン	20,000

お知らせ

白黒基板等大量入荷

今年は10月に入札を行ないます。くわしくは10/30号リストにて発表します。

ぶっとびコーナー

大江戸ファイト	78,000
ブランディア	25,000
ファイナルラップ3（パネルナシ）	3,000
クイズめくるめくストーリー（システム24PCB）	2,000
クイズ廊下に立ってなさい（システム24PCB）	2,000
クイズ宿題を忘れました（システム24PCB）	8,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	15,000
ストリートファイター	20,000
早押し王座決定戦	2,000
アルカノイド（パネルナシ）	1,000
ファイターズヒストリー	7,000
タンクフォース（PCB）	7,000
スーパーワールドスタジアム（各年）	25,000
ワールドスタジアム（各年）	7,000
ぐっすんおよよ	23,000
餓狼伝説スペシャル（MVS）	5,000
サムライスピリッツ（MVS）	7,000
龍虎の拳2	5,000

通販（代引）システムOK！☎048-649-7650

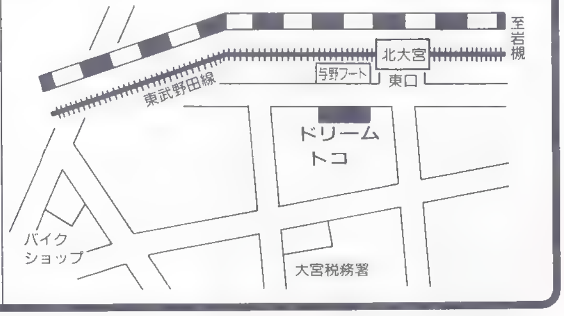
受付時間平日AM10：00より　土日祝祭日AM12：00より

◯ショールーム営業ご案内

PM12：00～PM19：30（水曜定休、祝祭日を除く）

とことんやるなら **ドリームToco**（トコ）

〒330 埼玉県大宮市土手町３丁目203 TEL 048-649-7650




受けてみなさい
私の極限流♡
TM
龍虎の拳2
FIGHT-2
作画：天獅子悦也
㊎：石井ぜんじ



気弾壁い！
ズオオッ!!
蒙烈破砕弾ダス!!
ど…道場やぶりだあっ!!
ドガァーン
んん〜〜〜極限流空手もたいしたごどねな
ワシの名はテムジン！
むうううん
リョウサカザキと一戦やりにきたダス！
ズッ


おにいちゃんは
修業に出てるわ!
ここには
いないってば!
キング・オブ
ファイターズ…!
キング・オブ・
ファイターズの
招待(オファー)を受け取った
からには そんたハズ
ねーべ!
たぶん
リョウ・サカザキは
逃げたんダスなっ
Mr・BIGに
勝ったにしちゃ
期待ハズレだなや
カメラさん
ワシの勝ちダス
ムハハハ
ブイッ
待ちなさい
ヘンな
髪型の人!
極限流空手が
挑まれて逃げたと
思われては
心外だわ
竜神館師範代の
代理……
ユリ・サカザキが
お相手よ!



ラーメン＝ぜんじ、酒＝天獅子悦せ、御二方に励おたを


ヴォオオ　オオッ
実はユリちゃんに頼まれておまえが留守の間オレが極限流のコーチしたってん
そんなことだろうと思った
けどユリちゃんの気持ちもわかるで去年の事件の時かて護身術さえ身につけとったら誘拐はされへんかった
ユリちゃんは自分が甘えてた為におまえが苦労しとったこと承知しとんねん
師匠に対してもそうやもう二度とサカザキ家の足手まといになりとなかったんや
大丈夫ユリちゃんならそこらの道場破りにゃ負けへんて
それは…相手が立ち技系の格闘家の場合だ
あのテムジンという男…体格からして組み技系の使い手だ…


モンゴルにはモンゴル相撲（ボフ）という格闘技がある
投げを中心にした恐しい技だというぞ
強くなるのはかまわない…だがこのサウスタウンで強くなるということは…
ユリは女だ…決定的パワー不足なんだ…
どないな相手とも実戦で戦わなならんいうことか…
その不利を理解せぬままに挑戦を受けたりせねばいいが…
飛ばすでリョウ!!


じりっ
じりっ
低い……！
こんな間合や構えは初めてだわ!!
どこを攻めればいいのかわからない!!
おめみでんたムスメまで空手どご習わねば生ぎでいげねどはなー
サウスタウンとは悲しい街ダスねェ
んだどもビンボで身どご守れねしがだね子供だぢもいっぺいるんだ
じりっ
ドドドドド
誰が守ってやらねば子供だぢもいぐね道さ決まってしまうべ
この大会の優勝賞金どごワシが子供だぢのどごさ持っててやるダス


前掃脚!!
ビュッ
ええいっ!
これは…
組み技…!
パワー不足ダスね
組んでしまえば
ワシの勝ちだな
にこ〜っ


それなら……
極限流には
こういう手も
あるんだから
はっ!
ゴォ
ぐいっ
急所さ正確に
肘が入ったな
非力だども
殴りあいだば
ワシが不利だなや
にやっ
モンゴリアン
スルータス!!
ばあっ
んだども…
投げ技は
なんじょだ!?
ガシッ


ハッ
ダッ
ドカッ
きゃあ
それは道場だからこそ
取れる受け身!!
実戦格闘は
不慣れと見たダス
蒙古斧振肘!!
ガキッ
ばっ
えい!
関節が
柔軟ダスね?
だがモンゴル
には
殺人投げが
あるダス!
ムッ!



さあつかまえだど！
死なねぐれに
決めでやるべしゃ！
蒙古電撃弾!!


するっ
ぬあ!?
ぎゅっ
ええい!
ズバ
ン
いづな
落としい!


女 子供だから
弱いと思って
技を甘くかけた
のが敗因ねっ!!
このサウスタウンでは
どんな弱い者も
強くなろうと必死なのを
忘れちゃ
いけないわっ
私も去年悪人に
誘拐されたことが
あったわ
でも弱いままでは
生きていけない
弱い者は強く
ならなくっちゃね
ポン
くっ…
人間強ぐなれば
悪い道さ入り
やすぐなる
もんダス
極限流は技と一緒に
正しい強い心も
鍛えるのよ
おじさんもその
強さと心を子供たちに
教えればいいのよ……!
子供たちには賞金よりも
役に立つわ…!
くく〜〜
負けたダス
ユリ!


極限流が強い理由がわかった気がするダスいい眼してるよなァ
オメもあの娘もよ
ユリちゃんが…勝ったんか⁉
よゆうラッチ
乱入成立してしまった以上これからは大会参加者だ
もう助けることはできんぞ……
オヤジが帰って来て知ったらなんというか…
勝利者（ウイナー）！乱入者ユリ・サカザキ！大番狂わせです！
YURI SAKAZAKI
AGE 18
NATION JAPANESE AMERICAN
HEIGHT 168
WEIGHT 50
RATE



サウスタウン空港
SOUTH TOWN AIR PORT
キーーン
キーーン
メキシコシティ発ジパング航空034便は定刻通り到着致しました
!
極限流空手総師タクマ・サカザキとお見受けした！


タクマの前にキサラギ突然の乱入……!!
日本語…!? きさま何者だ
我が名は… エイジ・キサラギ!
キング・オブ・ファイターズの戦場へようこそ!
なにっ…! キング・オブ・ファイターズ…!?
いざ尋常に勝負せよ!! タクマ
TO BE CONTINUED

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
こんなビデオが見てーよ!!係 行

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　)

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　)

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
(9月30日号)

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　)

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　)

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ヴァンパイア増刊係

(ふりがな)
お名前

年齢 (　　) 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　)

①小学(　　)年 ②中学(　　)年
③高校(　　)年 ④大学(　　)年
⑤社会人 ⑥その他(　　)

キリトリ線

こんなビデオが見てーよ!!係

1：あなたは今まで、ゲームのビデオを買ったことがありますか？
1)ある　2)ない　3)見たことはある

2：1で「ある」と答えた人は、そのタイトルを書いてください

3：1で「ない」と答えた人は、その理由を書いてください。

4：これからビデオにしてほしいゲームを2つあげてください。

5：自分が作るとしたら、こんな内容のビデオにする！というのがあったら書いてください。

キリトリ線

使用してるキャラクターは？

嫌いなキャラクターは？

好きな必殺技は？

用心棒にしてもいいなぁと思うキャラは？

理由：

ヴァンパイアについて一言！

アイランドイラストまっているよ。
イラストおよびアンケートの締め切りは9月10日（必着）。
早めに送ってね。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　PTS.　　月　日 達成

面　数　　備考（タイム・残機）

難易度
機数設定

ゲームセンター　名前
住所　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証します。

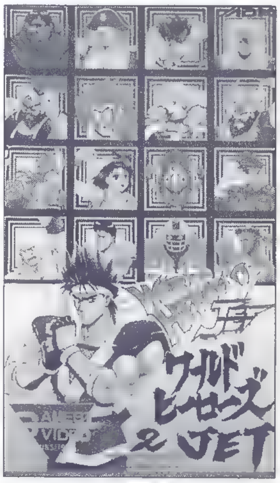
店長　　印

今回はたっぷり一ヵ月分紹介だ

WORKS THE MAN DISC BOX

今月の新作情報

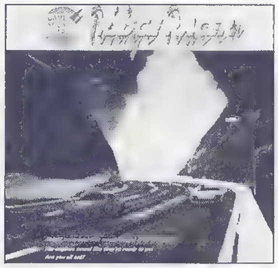
ゲーメストビデオ ワールドヒーローズ2JET



1994年7月23日発売
新声社
VHS：GV－010
価格：¥6500（税込み）

いつものようにビッチリ攻略までつめ込まれたビデオ。70分からなる内容とどこから見ても十分な迫力。より世界が広がるぞ。

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.11 リッジレーサー



1994年1月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15025
価格：¥1500（税込み）

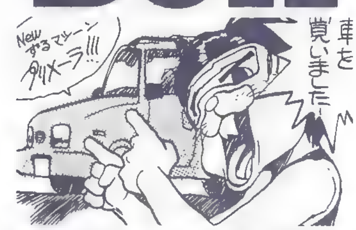
再びこのコーナー再登場のCD。6月にリッジレーサー2が登場し、さらにファン層を広げている。「1」では、シフトにより曲を6曲から選べた。「2」になってどうなったかというと、ブレーキを踏むことでディスクを変えられ、6曲×2枚、12曲から(うち1曲は無音)選べるようになった。「1」の曲がアレンジされ、「2」で使われていることにも注目。早く「2」のCDも出てほしいが「1」もいいのだ。

ぽっぷるメイル SOUND BOX '94

NOW PRINTING

1994年9月21日発売
キングレコード
CD：KICA－1148～9
価格：¥3600（税込み）

日本ファルコムのゲームソフト「ぽっぷるメイル」は1992年にパソコン版が出て以来、ヒットし続ける作品。今年の4月にはメガCD、6月にはSFC、8月にはPCエンジンCD－ROM²に移植が決定。より幅広いファンを増やしてきている。CDでは、各ゲーム機のオリジナル音源とエンディング曲として使われているヴォーカル曲のスペシャルリミックス版を収録した2枚1組のもの。全65曲収録！



ずるずる

今年の夏休みはいろんなイベントが入って、遊びに行けそうにない。なんとかうちのサークルの一大イベントのキャンプだけは行けそうなので一安心。もうそのキャンプも8年目ともなると慣れたもの。今回はあのYOU. A氏も行くことに。何が起こるやら。あとは急いでゲームサウンドを編集すればOK。CDを聴き返すとするかのお。

TOP10 7/1～7/31 ㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	－	142	極上パロディウス	KICA-7641	2800円
	2位	2	31	デイトナUSA	TYCY-5392	3000円
	3位	7	30	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.11 リッジレーサー	VICL-15025	1500円
	3位	－	30	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.13 ネビュラスレイ	VICL-15027	1500円
	5位	－	29	龍虎の拳2イメージアルバム	PCCB-156	2500円
	6位	5	27	レイフォース	PCCB-153	2000円
	7位	1	25	餓狼伝説スペシャル イメージアルバムPART2	PCCB-155	2500円
	8位	6	22	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	9位	3	20	ワールドヒーローズ2JET	PCCB-148	1500円
	10位	－	19	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
ビデオトップ10	1位	1	66	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	2位	－	45	ワールドヒーローズ2JET	GV-10	6500円
	3位	2	21	ワールドヒーローズ2JET(ポニー)	PCVP-11450	4800円
	4位	4	19	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	4位	－	19	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	4位	7	19	バーチャファイター	TYVY-5001	3800円
	7位	3	14	龍虎の拳2	GV-8	6800円
	7位	－	14	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	9位	5	9	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	10位	10	3	ファイナルファイト	GV-1	7800円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

久々に1ヶ月間での集計となった今回。期間が長いため、実力のあるものが上位へという形がみれる。

CD編についていうと、ドライブ2大タイトル、レイフォースといったところがそう。ビデオ編では、カプコン、SNKの格闘ゲームが上位に入ってきている。

他メーカーのものが出にくいため片寄りはあるが、実力があれば出るはずだよね。

CD編

今号のトップに立ったのは極上パロ。シューティングではあるが、曲はコナミ。やはり強い。

そのすぐ下にはデイトナとリッジがきている。絵もさることながら、曲もいいとなると文句なしだ。


極上パロディウス

3、5位は初もの。上の3タイトルが強力だからちょっとこの先つらいかも。

以下は降下組。

一気に1位から7位の餓狼SPイメージ2。キンファイで盛り返せる？

3位から9位へ落ちたWH2JET。うーむ、ここまで下がってしまうと上へ戻るのはちょっとつらいかも。

ビデオ編

スーパーストⅡXは安定した強さを発揮し、トップ！

その次に入ったのがWH2JET。CDのようにすぐ降下してしまうかが見どころ。

サムスピは安定しているが、龍虎2、餓狼SPが降下。後述の2タイトルのほうが後発だということを考えると、続編の期待度もわかるというもの。

今後のタイトルにちょっと注目といったところか。


スーパーストリートファイターⅡX

國府田マリ子の GAME MUSEUM

帝王：國府田マリ子
大臣：佐藤ディレクター
貧民：トロツキ松山



第8話「夏とウナギとヴァンパイア」の巻

佐藤ディレクター、ヴァンパイアでボコボコにさるるの巻

國…こんにちは、國府田です。では今回もチャート分析…ってあれ?チャート表がないよ。

佐…あー、ごめん。実は昨日ウナギを食いに行っちゃって、表作るの忘れてたー。

國…ええっ!?

佐…その後ゲーセンでヴァンパイアやっててねぇ。いやーアナカリスでボロ負けしたよ。ハハハハ。

國…もー、私だけ苦労させてシクシク。

ト…あの…そろそろ本題に…。

國…と、いうわけで、気を取り直してチャート分析!!今回のチャートで猛威をふるったのは、コナミの極上パロディウス!!

佐…私もお気に入りだ。

國…初登場9位から一気に1位に急浮上、その後3週連続1位獲得してます。この勢いはどこまで続くでしょうか?

佐…いやあー、昨日ウナギ食ったら、昨晩はグッスリ眠れたよ。

ト…いいっスねぇ。オイラもウナギなぞ食らいたいっス。

國…ウナギはもーいいって。

佐藤ディレクター、レースゲームを語るの巻

國…デイトナUSAもなかなか健闘してますね。デイトナと言えば、私まだ上級コースを完走したことないんですよ。

佐…そりゃ単に國府田がヘタなだけじゃないの?

國…あーっ!!でも佐藤ディレクターはレースゲームあんまりやらないくせにいー。

佐…お、俺はもうレースゲームは卒業したんだよ。

國…じゃあ最後にやったレースゲームは何なのよー?

佐…ファミコンの任天堂のF1レース…。

ト……。

國…なんだか今回は世間話ばっかりだったなあ…。

佐…でさぁ、赤坂見附に新しいウナギ屋が出来てね…。

國…コラ(怒)。

謎のまま終劇。

	7/3 O.A	7/10 O.A	7/17 O.A	7/24 O.A	7/31 O.A.
1	ガロスペ2	ときめきメモリアル	極パロ	極パロ	極パロ
2	ツイパラVol.6	ガロスペ2	ツイパラVol.6	ときめきメモリアル	ときめき
3	ときめきメモリアル	デイトナ	FF6	デイトナ	デイトナ
4	デイトナ	FF6	ツイパラVoバトル	ツイパラVoバトル	龍虎の拳2イメージ
5	ツイパラVoバトル	ツイパラVoバトル	ときめきメモリアル	たくさん へべれけ	ツイパラVol.6
6	ツイパラBOX	レイフォース	デイトナ	レイフォース	夜明けのレジェンド
7	ワーヒー2JET	ツイパラVo.6	ガロスペ2	ツイパラVol.6	たくさん へべれけ
8	FF6	ワーヒー2JET	ワーヒー2JET	ガロスペ2	FF6
9	レイフォース	極パロ	レイフォース	ワーヒー2JET	ナムコ GM Vol.13
10	ナムコ12	ガロスペ1	ナムコII	ツイパラBOX	トップハンター

※極パロ＝極上パロディウス　・デイトナ＝DAYTONA USA　・ツイパラ＝ツインビーパラダイス（BOX＝MUSIC BOX. Voバトル＝ボーカルバトル編）　・ガロスペ＝餓狼伝説イメージアルバム　・ワーヒー＝ワールドヒーローズ　・ナムコ＝ナムコGMエクスプレス

ゲーメスト&コインジャーナル共催
第7回 ゲーム懸賞論文大募集

前号でもお知らせしたとおり、毎年恒例のゲーム懸賞論文のシーズンがやってきた。

今回は、いつものように自由な論文のほかに、コインジャーナル5月号に掲載された「野村総研・太田氏がAM産業界について講演」という記事についての意見もテーマ課題として募集したいと思う。

ゲーメストにはもちろんその記事は載っていないので、以下に抜粋したものを掲載するので、テーマ課題のほうにもチャレンジしてほしい。

〈前略〉『85年ごろのブーム時、当時は不良の温床とまで謳われたゲームセンターにいた15～16歳の不良少女が、現在は22～23歳になり会社に勤めて、まじめに過ごしてきたサラリーマンとデートをして、男がいいところを見せようとUFOキャッチャーでぬいぐるみを取る。これが恐らく今回のゲームのブームの背景ではないでしょうか』。客単価そのものはあまり上がっていないのに対し、人数的にはほぼ2倍。〈中略〉

『この時の中心ユーザーである現在22～23歳の女性が、18～19歳の時はどこでお金を使っていたのか?実はパチンコ屋です。ゲームセンターで遊んでいた人がパチンコ店へ行き、再びOLになってゲームセンターに戻ってきた』というのが現状なのです。

彼女たちは今から2～3年後には結婚。『子供ができ、さあどこへ行く?ということで、次に業界がリバイブするのは、この人たちが子供を連れてピクニック気分でゲームセンターにやってくる97～98年ごろ。テーマパーク型の業態に移行し、マシンも大型化。ワンダーエッグのようにオープンなスペースもあるところでしょう』との見解だ。〈中略〉

（今後の）市場としては遊園地市場も取り込み、AM施設と遊園地の機能を併せ持った"ハイパーパーク"というマーケットが、今後のオペレーションの目標となっていくだろう。〈中略〉

1プレイの価格が最大の問題点だが、ワンダーエッグのように入場料制を採用してハイパーパーク型に移行していけば解消できる。

『業務用ビデオゲームは、家庭とのネットワーク化により、家庭内に取り込まれていくが、残念ながらネットワーク利用料の単価が極端に高くなるため一筋縄ではいかない。AM施設には家で遊べないゲームのほかファミリー客が幼児と遊べるようなものが残って行くでしょう』。

とまあ、ちょっと堅苦しい内容だけど、ようするにゲームセンターは今後どうなるのか?という感じの話なわけだ。

これは、ゲームメーカーの団体（JAMMA）のマーケティング部会での講演内容の一部だ。各ゲームメーカーは、この内容を現状として把握し、今後のビデオゲームのマーケティングの参考にする、といった重要なものなのである。

しかし、すごい内容だ。過去の把握もそうだが、今後ビデオゲームはすべて家庭用となり、テーマパーク型のものだけになるらしい…。

読者のみんなはゲームセンターの未来、ビデオゲームの未来をどう思っているかな?そのあたりをテーマにして書いてみてほしい。もちろん、今までどおり自由な題材で論文を書いてくれてもいい。

キミの力作をた～～～っくさん待っているぞ!

■賞品&賞金
〈自由課題〉
最優秀賞……5万円・1名
1席……3万円・2名
2席……2万円・2名
3席……1万円・2名
佳作……賞品・数名
〈テーマ部門〉
優秀賞……2万円・2名
佳作……賞品・数名
■決まり
〈原稿量〉400字詰め原稿用紙10枚（原稿量の過不足は280字まで）
〈注意点〉原稿の最後に住所・氏名・年齢・電話番号を明記（欄外でも11枚目を足してもらって構いません）
〈締め切り〉9月30日(金)必着
〈あて先〉〒101東京都千代田区内神田1-11-4 ㈱新声社 ゲーメスト編集部 ゲーメスト懸賞論文係

これがあればご家庭でレゲーをご満喫可能なマシンが発売中!



ポリゴンやらテクスチャーマッピングやら見た目もすごいゲームのある今日このごろ。しかし、見た目は地味でも面白いレゲーも、たまにはプレイしたくなるときがあるのでは?（ちょっと強引）。そんな人におススメなゲームマシン「MEGA・GAME」が発売中だ。

見た目はアンテナのついたコントロールパッド。しかし、中には表のようなレゲーがたくさん詰まっている。ちなみに通信販売のみということなので、興味を持った人は左記の番号へ問い合わせるのだ。

お問い合わせ：株式会社ソニックインターナショナル
☎03・3463・0277

MEGA－GAMEに内蔵されているソフト一覧

1	ゲーム選択	65	大イカ
2	砂漠戦争	66	悪魔のアタック
3	リバーウォー	67	空中戦
4	パックンNo.1	68	ホリーデビル
5	サブマリン	69	マウストリップ
6	トムボーイ	70	お家に帰ろう
7	ギャラナスペース	71	メガ・エナジー
8	ウォーカー	72	土竜大戦
9	F1	73	流星からの脱出
10	フロックダー	74	ホークミサイル
11	ピンボール	75	ファンシー・カー
12	ビル泥棒	76	トンネル戦
13	宇宙大戦争	77	悪霊の街
14	航空警備隊	78	はしご登り
15	ホークX	79	大空襲
16	レーザーバトル	80	アバリスキッド
17	アイスポコ	81	U・F・O 2
18	ロボット戦争	82	高速野郎エディーNo.1
19	タイムトンネル	83	ディダ・ダグ
20	パックンNo.2	84	クレイジーアタック
21	キツネと子ブタ	85	猫とねずみの大ゲンカ
22	ビリヤード	86	スペクトラ
23	ファーマー	87	Peace Tank
24	ロケットランチャー	88	オテロ
25	カーレース	89	七面鳥が逃げた
26	ファイヤーマン	90	テニス
27	雪ッピー	91	ディフェンサー
28	パックンNo.3	92	荒野の仕置人
29	オクトパス	93	ボーリング
30	大迷宮	94	ダイビングファンタジー
31	大騒動	95	ディマックス
32	レーザームーン	96	地上攻撃
33	宇宙大戦争	97	サッカー
34	アメーバー	98	フィッシング
35	マシーン・キャラメル	99	バミューダ
36	タイムトリップ	100	ホークX・R
37	チェス	101	ヒューマン・アタック
38	超人物語	102	ジョーゲーム
39	スーパーフェラーリ	103	スキー
40	アイスホッケー	104	英語教室
41	タンク・ウォー	105	爆弾フィッシュ
42	スペルゲーム	106	エイリアンスリル
43	ビーチバレー	107	スカッシュ
44	要塞戦争	108	地球防衛戦
45	アステロイドアタック	109	ベースボール
46	スペースエア・チーム	110	白黒つけろ!
47	虫歯予防大作戦	111	マフィアの戦い
48	スペース・ディフェンス	112	皿回し
49	キツネ狩り	113	ヘイ! ストップ!
50	エアーカー	114	マシンアタック
51	クモ退治	115	スウィートホーム
52	シーバトル	116	ダック クロス
53	バードキッカー	117	UFOシップ
54	迷路の街	118	拳法
55	UFOアタック	119	レーザータンク
56	イーグル・アタック	120	高速野郎エディーNo.2
57	フェスティバル&カーニバル	121	スペースジョッキー
58	荒野の仕事人	122	海難救助隊
59	U・F・O 1	123	UFO&ロケット
60	カエルのお食事	124	ロボット迷路
61	バイオレンスピッケ	125	続・荒野の仕事人
62	ノルマンディー攻撃	126	ブロック・アタック
63	ゴールドフラッシュ	127	立体○×ゲーム
64	スパイダースネット	128	戦場の街

「餓狼伝説」のキャラクターが少年を守る日キャンペーンに起用

三鷹市の水道月間および年金用ポスターにサムライスピリッツの大自然のおしおきよ娘・ナコルルが起用されたのは記憶に新しい。今度は兵庫県警察本部少年課で、少年を守る日キャンペーンポスターに『餓狼伝説』シリーズの全キャラクターが起用された。

今回のイラストはSNKのイラストレーターの描き下ろしたもので、餓狼伝説に登場する15人のキャラクターが手と手を取り合って、ほのぼのとした雰囲気のもの。

このポスターは兵庫県下全域の警察署、交番、また一部のゲームセンターなどの風営法対象店舗など合計2000カ所に7月25日から約2カ月間掲出される予定。

なにはともあれ、ゲームのキャラがいろんなことのイメージアップに使われるのはいい傾向だと思うぞ。



パーソナル用途に最適なワイドテレビがソニーから発売

このところ急速に需要が増加しているワイドテレビ。大型のものが中心で価格も高く、個人よりも一家に一台のような存在だった。

しかし、今回発売されたキララバッソ・ワイド（KV-16GW1）は業界初、16型のフラットブラウン管を搭載。ワイドテレビにしては比較的省スペースで使用できる。

前面にもビデオ入力端子を装備してあったり、〝ゲームポン〟というゲームを遊ぶのに最適な状態にする機能など、ゲームユーザーを意識した造りになっている。

価格も6万円（税別）と安めなので、自分用テレビがほしい人にはおススメだ。



お問い合わせ：
ソニーお客様ご相談センター
東京地区　03-5448-3311
東海地区　052-232-2611
関西地区　06-251-5111

マリ子さんに会いたい人はすぐ応募だぁ！
秋の「ツインビーPARADISE」イベントのお知らせ

ナイターシーズンで放送休止中のラジオドラマ「ツインビーPARADISE」が、10月の放送再開を記念したイベントを10月10日（祝）池袋の豊島公会堂で開催する。出演はメインパーソナリティーの國府田マリ子さん、知る人ぞ知るオタッキー佐々木さんが決定しているぞ。

このイベントに参加したい人は必ず往復ハガキで住所・氏名・年齢・電話番号を記入して左記のあて先に送ろう。ただし、6月5日おもちゃショーで配布されたアレを持っている人は、①自分のあて名と住所を書いた返信用官製ハガキ、②配布されたアレを同封して左記のあて先まで。どちらも抽選で座席指定券が送られてくる。2つとも締め切りは9月10日（土）必着だ。

注意！：座席は全席指定だから、会場周辺での徹夜はご法度だぞ。



あて先
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社　広報宣伝室
「ツインビーPARADISE秋のイベント」係

K-1 REVENGE 15名様ご招待!!

ここでみんなにウレシイお知らせだ!!来たる9月18日（日）横浜アリーナで行われる正道会館主催の「K-1 REVENGE」に15名様をご招待しちゃうんだぞ!!すごいな。

出場予定選手はおなじみの佐竹雅昭、アンディ・フグ、ピーター・アーツほかK-1グランプリの面子が勢揃い。試合はREVENGE（復讐）をテーマのワンマッチ形式だ。

招待されたい君は住所・氏名・年齢・☎を明記の上、㈱新声社「K-1ご招待」係まで大至急ハガキを出すのだ!!9/6㈫消印有効、急げー!!



中古ソフト高額買取り中!!（この表にのっていないソフトも高値買い取り致します）

スーパーファミコン

商品名	買取り価格
蒼き狼と白き牝鹿2 元朝秘史	¥3,500
アクタリオン	¥2,600
悪魔のココロジー	¥3,000
少年アシベ	¥2,600
アッブルシールド	¥3,600
鉄腕アトム	¥2,500
アラジン	¥3,000
アリコール	¥3,800
R-TYPE3	¥2,500
アルディーライトフット	¥2,600
スーパー囲碁 碁王	¥4,200
いただきストリート2	¥3,800
伊藤果六段の将棋道場	¥3,500
イーハトーヴォー物語	¥3,800
ウイニング・ポスト	¥3,800
ウォーリーをさがせ	¥3,500
スーパーUNO	¥3,800
スーパーウルトラベースボール2	¥3,800
ウルフェンシュタイン3D	¥3,500
スーパーエアーダイバー	¥4,000
エアーマネージメント	¥3,600
エアーマネージメント2	¥5,500
エイリアン3	¥2,500
SD飛龍の拳	¥2,800
スーパーH.Q	¥3,300
NBAプロバスケットボール'94	¥3,600
NBA JAM	¥3,000
FIFAインターナショナル・サッカー	¥3,500
F-15 スーパーストライクイーグル	¥3,200
F-1 グランプリ3	¥3,800
スーパーF-1サーカス3	¥4,000
スーパーF-1ヒーロー	¥2,600
岡本綾子とマッチプレイゴルフ	¥3,600
押忍!空手部	¥3,800
オセロワールド	¥4,000
弟切草	¥3,800
鬼神降臨伝ONI	¥4,000
課長・島 耕作	¥2,500
歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	¥3,500
仮面ライダー 恐怖!	¥4,500
カリフォルニアゲームズ2	¥2,500
迦桜羅王	¥2,800
餓狼伝説スペシャル	¥4,500
スーパーガチャポンワールドガンダムX	¥3,000
SDガンダムGX	¥5,500
がんばれゴエモン2	¥2,800
奇々怪界 月夜草子	¥2,500
夢迷宮『きぐるみ大冒険』	¥3,000
キーパー	¥2,500
究極ハリキリスタジアム2	¥3,800
プロ麻雀「極」	¥3,500
プロ麻雀「極」2	¥4,500
ザ・キングオブドラゴンズ	¥3,800
キングオブモンスターズ2	¥3,200
ギャラクシーロボ	¥2,800
ぎゃんぶらぁ自己中心派	¥3,000
銀河英雄伝説	¥3,500
クールスポット	¥2,500
グーフィーとマックス海賊島	¥3,000
スーパー競馬	¥2,800
ゲゲゲの鬼太郎	¥2,800
スーパー高校野球 一球入魂	¥4,000
甲子園2	¥3,300
甲子園3	¥3,800
鋼鉄の騎士	¥3,500
鋼鉄の騎士2	¥4,300
項劉記	¥2,500
コズモギャング・ザパズル	¥3,300
コズモギャング・ザビデオ	¥3,000
ゴーストスイーパー美神	¥3,000
スーパー五目ならべ 連珠	¥2,500
対局囲碁 ゴライアス	¥5,000
サイド ポケット	¥2,800
サイバーナイト2	¥4,000
サイボーグ009	¥2,500
サウンドファンタジー(マウス付き)	¥3,200
サラブレッドブリーダー2	¥4,500
スーパー三国志	¥3,800
スーパー三国志2	¥2,800
スーパー三国志3	¥4,200
サンサーラ・ナーガ2	¥4,000
サンダーバード	¥3,000
サンリオ上海	¥2,500
ザ・フリントストーンズ	¥3,500
ザ・麻雀 闘牌伝	¥2,600
ザ・ラストバトル	¥4,000
シヴィライゼーション	¥4,800
史上最強のクイズ王決定戦	¥3,000
シムアント	¥5,800
シムシティ	¥3,000
首都高バトル'94	¥5,000
シャドウラン	¥4,800
スーパー上海 ドラゴンズアイ	¥5,500
スーパー将棋	¥3,000
スーパー将棋2	¥3,500
将棋 風林火山	¥2,800
信長公記(シンチョウコウキ)	¥2,800
新日本プロレス バトルフィールド	¥4,500
Jリーグエキサイトステージ'94	¥3,800
Jリーグサッカー プライムゴール2	¥3,300
実況パワフルプロ野球'94	¥3,800
ジグソーパーティー	¥2,800
ジーコ サッカー	¥3,000
実戦パチスロ必勝法	¥2,600
G2 ジェノサイド	¥3,600
GP-1	¥3,100
雀闘士銅羅王	¥2,800
雀闘士銅羅王2	¥3,500
ジャングル・ブック	¥3,500
ジュラシックパーク	¥2,800
スーパー人生ゲーム	¥3,600
スカイミッション	¥2,500
すごい へべれけ	¥3,500
SUZJKA8HOURS	¥2,500
スーパースターウォーズ	¥3,200
スーパースターウォーズ2	¥3,000
美少女雀士 スーチーパイ	¥3,500
ステルス	¥3,200
スーパーストリートファイター2	¥4,000
スラップスティック	¥4,000
スレイヤーズ	¥5,000
ZOOL	¥3,000
セプテントリオン	¥2,800
美少女戦士セーラームーン	¥2,800
美少女戦士セーラームーンR	¥3,600
美少女戦士セーラームーンS	¥2,600
ゼロヨンチャンプRR	TEL
全日本プロレス ファイトだポン	¥3,100
スーパー倉庫番	¥3,600
ソウル&ソード	¥2,600
ソードワールド2	¥4,300
ソニックウイングス	¥3,200
ソルスティス2	¥3,200
太閤立志伝	¥2,800
ターミネーター2	¥2,800
スーパー大航海時代	¥4,000
スーパー大航海時代2	¥5,000
大戦略エキスパート	¥4,500
大爆笑 人生劇場 青春編	¥2,500
ダークキングダム	¥2,800
ダービージョッキー	¥3,000
ダービースタリオン2	¥4,500
スーパーダブル役満	¥3,300
チャンピオンズ ワールドクラスサッカー	¥2,800
超原人	¥3,800
超ゴジラ	¥4,500
つり太郎	¥4,500
スーパーヅガン	¥2,500
T・M・N・Tミュータントウォーリアーズ	¥3,500
TMNT タートルズインタイム	¥2,500
提督の決断	¥5,200
テクモスーパーボウル	¥4,200
テクモスーパーNBAバスケットボール	¥2,500
テコンドー	¥3,500
スーパーテトリス2	¥3,000
スーパーテトリス2 限定版	¥3,000
テトリスフラッシュ	¥3,300
スーパーテニス	¥2,500
TVアニメ スラムダンク	¥3,300
天使の詩 白き翼の祈り	¥4,000
天龍源一郎のプロレス	¥3,800
デザートストライク	¥2,500
デザート・ファイター	¥3,800
デビルズコース	¥4,300
デュアルオーブ	¥3,800
トップマネジメント2	¥5,500
トップレーサー	¥2,500
トップレーサー2	¥3,500
トムとジェリー	¥2,500
トルネコの大冒険	¥2,500
決戦!ドカポン王国4	¥3,000
スーパードッグファイト	¥3,800
ドラえもん2	¥2,800
ドラえもん 妖精の国	¥3,000
ドラッキー Aリーぐさっかー	¥3,000
スーパードラッケン	¥3,800
ナイジェル・マンセルF-1チャレンジ	¥2,800
ナイスDEショット	¥3,000
ナイツオブザラウンド	¥3,300
哭きの竜麻雀飛翔伝	¥3,500
スーパーナグザットオープン	¥2,500
ナムコットオープン	¥2,800
南国少年 パプワくん	¥2,800
スーパーニチブツ麻雀	¥3,300
スーパーニチブツ麻雀2	¥3,500
スーパーニチブツ麻雀3	¥4,500
すーぱー忍者くん	¥3,000
熱血バレーボール ニッポン	¥3,500
信長の野望・覇王伝	¥3,300
スーパー信長 武将風雲録	¥2,500
白熱ガンバリーグ'94	¥3,000
ハットトリックヒーロー	¥2,500
ハットトリックヒーロー2	¥3,800
スーパー花札	¥3,800
遥かなるオーガスタ	¥3,500
遥かなるオーガスタ2	¥5,000
ハローパックマン	¥3,000
馬券錬金術	¥3,200
バスタード 暗黒の破壊神	¥3,800
バズー!魔法世界	¥2,500
バックス・バニー	¥2,800
バトルZEQUE伝	¥3,600
スーパーバトルタンク	¥3,000
スーパーバトルタンク2	¥3,300
バトルテック	¥3,300
バレーボールTWIN	¥2,500
パイロットウイングス	¥2,500
パチ夫くんスペシャル	¥3,200
パチ夫くんスペシャル2	¥3,300
パチスロ研究	¥3,800
パチスロ物語 ユニバーサル	¥4,000
スーパーパチンコ	¥4,000
パチンコウォーズ	¥2,800
パチンコウォーズ2	¥3,500
パチンコ物語	¥3,500
パロディウスだ!	¥2,500
スーパーパワーリーグ2	¥3,800
必勝777ファイター2	¥3,800
ヒューマングランプリ2	¥3,500
美女と野獣	¥3,000
スーパービックリマン	¥2,500
スーパービリヤード	¥3,500
BING!BING!BINGO	¥3,500
ピンボール・ピンボール	¥3,800
スーパーファイナルマッチテニス	¥3,800
ファイナルノックアウト	¥2,800
ファイナルファンタジー4	¥2,800
F・F4 イージータイプ	¥3,300
ファイナルファンタジー6	¥3,200
スーパーファイヤープロレス女子	¥4,000
スーパーファミスタ3	¥3,000
スーパーファミリーテニス	¥3,600
フェーダ エンブレムオブジャスティ	¥4,000
スーパーフォーメーションサッカー'94	¥4,000
スーパーブラックバス	¥3,800
ブランデイッシュ	¥4,200
すーぱーぷよぷよ	¥3,500
へべレケノオイシイパズルワイリマセンカ	¥3,500
へべれけのポプーン	¥3,300
ペブルビーチの波濤	¥3,500
北斗の拳7	¥2,500
本格麻雀 徹萬	¥3,800
スーパーボウリング	¥3,500
装甲騎兵ボトムズ	¥3,000
スーパーボンバーマン	¥3,000
スーパーボンバーマン2	¥3,000
ポパイ	¥3,600
ぽっぷるメイル	¥2,800
マイト&マジック	¥2,500
超時空要塞 マクロス	¥3,200
MOTHER2	¥4,300
スーパー麻雀	¥2,500
スーパー麻雀2 本格4人打	¥3,000
麻雀戦国物語	¥3,500
スーパー麻雀大会	¥2,800
麻雀悟空 天竺	¥4,000
マジンガーZ	¥2,500
マッドチャンプ2088	¥3,500
松村邦洋伝	¥3,200
魔法ぽいぽいぽいっと	¥3,600
マリオカート	¥3,500
スーパーマリオコレクション	¥3,300
マリオとワリオ マウス村	¥2,800
スーパーマリオワールド	¥2,800
ミッキーノマジカルアドベンチャー	¥2,800
ミラクルガールズ	¥4,200
メタモルキッド ぐーみん	¥3,200
メタルマックス2	¥3,000
モノポリー	¥4,000
スーパー桃太郎電鉄2	¥3,500
初段 森田将棋	¥3,500
早指し二段森田将棋	¥5,500
モンスターメーカー3	¥3,200
剣勇伝説 YAIBA	¥3,800
ヤダモン	¥2,600
やまねこバブジーの大冒険	¥2,800
遊人 ふりふりガールズ	¥2,500
幽・遊・白書2	¥2,800
ユートピア	¥2,500
夢幻の如く	¥3,500
横綱物語	¥3,700
横山光輝 三国志2	¥3,300
ヨーロッパ戦線	¥5,500
スーパー4WD ザ・バハ	¥2,500
ラスベガスドリーム	¥3,500
らんま½朱猫団的秘法	¥3,200
リーサルエンフォーサーズ	¥4,000
リーディングカンパニー	¥5,000
龍虎の拳	¥2,600
スーパーループス	¥2,500
レミングス2	¥4,000
スーパーロイヤルブラッド	¥2,500
ロックマンX	¥3,000
ロックマンズサッカー	¥3,500
ロックンロールレーシング	¥2,800
ロードランナー ツイン	¥3,500
第三次スーパーロボット大戦	¥3,500
ワイアラエの奇蹟	¥4,500
ワイルドトラックス	¥3,200
WILD GUNS	¥3,500
ワールドカップストライカー	¥3,000
ワールドヒーローズ2	¥3,600
ワールドカップUSA'94	¥4,000
ワンダラスマジック	¥2,800

ゲームボーイ

商品名	買取り価格
アメリカ横断 ウルトラクイズ4	¥1,200
ウィザードリィ外伝3	¥1,500
ONI4 鬼神の血族	¥1,200
怪獣王!ゴジラ	¥1,200
キテレツ大百科冒険大江戸	¥1,200
競馬貴族EX'94	¥1,300
全日本プロレス ジェット	¥1,200
ダブル役満2	¥1,800
詰将棋(将棋世界)	¥1,200
TVアニメスラムダンク	¥1,200
ドンキーコング	¥1,300
熱闘 餓狼伝説2	¥2,000
熱闘 サムライスピリッツ	¥1,600
ハイパーブラックバス	¥1,800
パチスロ必勝法Jr	¥1,200
パチスロワールドカップ'94	¥1,500
ぷよぷよ	¥1,300
剣勇伝説 YAIBA	¥1,200
ろっくんもんすたぁ	¥1,200
ワールドカップUSA'94	¥1,500

スーパーCD-ROM

商品名	買取り価格
蒼き狼と白き牝鹿+セーブくん	¥3,300
アドバンスト V・G	¥3,000
天下大乱	¥2,200
宇宙戦艦ヤマト	¥2,300
うる星やつら	¥2,200
栄冠は君に	¥3,500
英雄三国志	¥2,800
A列車で行こう3	¥3,200
オルゴール	¥3,500
機装ルーガ	¥2,500
機動警察パトレイバー	¥2,800
キャンペーン版 大戦略2	¥2,800
銀河お嬢様伝説YUNA	¥4,500
クイズで学園祭	¥3,300
クイズの星	¥3,800
KO世紀 ビースト三獣士	¥2,800
コットン	¥2,500
ゴジラ熱闘烈伝	¥3,600
3×3 EYES	¥3,500
三国志3	¥3,000
三国志3+セーブくん	¥4,200
聖戦士伝承 雀卓の騎士	¥3,300
雀卓物語3	¥4,200
スタートリングオデッセイ	¥3,200
スターブレイカー	¥2,200
スーパーシュバルツシルト2	¥3,000
スーパーダライアス2	¥2,500
スーパーリアル麻雀P2.P3	¥3,000
スーパーリアル麻雀P4カスタム	¥3,500
スプリガン mk2	¥2,200
美少女戦士 セーラームーン	¥2,800
ゼロヨンチャンプ2	¥2,300
卒業 グラデュエーション	¥2,800
ソードマスター	¥3,200
ソルモナージュ	¥4,300
ただいま勇者募集中!	¥4,000
ドラゴンナイト2	¥2,500
チャンピオンシップラリー	¥3,800
超兄貴	¥2,300
天地を喰らう	¥2,600
ときめきメモリアル	¥4,000
ドラゴンナイト3	¥3,300
ドラゴンボールZ	¥2,800
ネオ・ネクタリス	¥2,700
信長の野望・全国版 セーブ	¥2,500
信長の野望 武将風雲録	¥2,500
バスティール2	¥3,200
パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ	¥2,600
パラディオン	¥2,800
秘密の花園	¥2,500
フィーンドハンター	¥2,500
フォーセットアムール	¥2,800
フラッシュハイダース	¥3,200
ブランディッシュ	¥2,500
ぷよぷよCD	¥2,500
ボナンザブラザーズ	¥2,700
ぽっぷ'n まじっく	¥3,000
超時空要塞 マクロス	¥2,800
魔物ハンター妖子2	¥2,300
ミスティックフォーミュラ	¥2,200
ムーンライトレディ	¥4,500
モトローダーMC	¥2,800
闇の血族・遥かなる記憶	¥3,500
幽・遊・白書	¥3,000
ラプラスの魔	¥2,200
ラングリッサー	¥2,500
ルイン 神の遺産	¥3,200

メガドライブ

商品名	買取り価格
アウトランナーズ	¥2,600
ヴィクセン357	¥2,500
V・5	¥2,600
エアーマネージメント2	¥4,800
NFLフットボール'94	¥2,500
NBA プロバスケットボール'94	¥2,500
NBA JAM	¥2,500
NFLプロフットボール'94	¥2,500
FIFAサッカー	¥2,800
F-117 ステルス	¥2,800
餓狼伝説2	¥3,000
ガントレット	¥3,500
三国志3	¥4,800
新創世紀 ラブナセンティ	¥3,300
ジェネラルカオス	¥2,200
Jリーグ プロストライカー2	¥2,500
スーパーストリートファイター2	¥3,800
美少女戦士 セーラームーン	¥2,200
タントアール	¥2,500
大航海時代2	¥3,300
ダイナマイトヘッディー	¥2,200
T.M.N.Tトーナメントファイターズ	¥2,500
提督の決断	¥4,500
テクモ スーパーNBAバスケットボール	¥2,800
テクモスーパーボウル	¥3,000
デビルズコース	¥2,500
ドラゴンボールZ武勇烈伝	¥2,500
ドラゴンスレイヤー	¥3,300
信長の野望・覇王伝	¥4,500
ハイブリッドフロント	¥3,300
バーチャレーシング	¥3,000
バトルマニア大吟醸	¥2,500
バンパイヤキラー	¥3,000
パノラマコットン	¥3,300
パルスマン	¥2,500
フラッシュバック	¥3,000
ベアナックル3	¥2,200
マーブルマッドネス	¥2,200
幽・遊・白書	¥2,500
幽遊白書外伝	¥2,800
ラングリッサー	¥3,000
リーサルエンフォーサーズ	¥2,500

メガCD

商品名	買取り価格
AYA	¥2,600
アルシャーク	¥2,800
ウイニングポスト	¥2,500
ウイングコマンダー	¥2,500
オルゴール	¥2,300
仮面ライダーZO	¥2,800
慶応遊撃隊	¥2,500
シャイニング・フォース	¥3,000
シルフィード	¥2,300
スターウォーズ レベルアサルト	¥3,000
信長の野望・覇王伝	¥2,500
ロードス島戦記	¥2,300

ゲームギア

商品名	買取り価格
アダムスファミリー	¥1,200
エコー・ザ・ドルフィン	¥1,000
JリーグGGプロストライカー'94	¥1,800
GPライダー	¥1,000
ソニックドリフト	¥1,200
ダイナマイトヘディー	¥1,300
とられてたまるか!?	¥1,200
なぞぷよ2	¥1,000
なぞぷよ アルルのルー	¥1,400
魔導物語2	¥1,000
幽・遊・白書 滅びし者の逆襲	¥1,000
幽・遊・白書2	¥1,200
ロボコップ3	¥1,000

買取価格は変動します。お電話にて価格を確認して下さい。

7月22日現在

めざせハイスコア!!

格闘ゲーム全盛の今、集計する上でキャラが多い。そこへソニックウィングス2の登場。激烈な載せ争いが展開しそうだ

新規掲載はこの6店だ！

プレイシティ24（北海道）
ゲームinトーヨコ北越谷店（埼玉）
ギャレッソ津田沼店（千葉）
ゲームセンターポパイ（東京）
松井商店ゲームコーナー（大阪）
ゲームプラザ・ミッキー（広島）
近くに住んでいるゲーマーみなさんよろしく

プレイランドファンタジア&バレンシア ☆=0(5)

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ジョイフルシティ2F内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (あいつ)	1,436,800	「あいつ」にも乾杯！ OMF -しい	スペシャル 連付き
2	戦国エース (アイン)	1,569,600	DDT	2周ALL
3	ヴァンパイア (モリガン)	719,300	T&T	1コインALL スピード！
4	ヴァンパイア (アナカリス)	696,200	俺の大蛇を見ろ！ アナコンダザザ男	1コインALL コブラクロー命
5	マジンガーZ (マジンガーZ)	1,933,350	CBX	8面ボス
6	マジンガーZ (グレートマジンガー)	1,361,450	CBX	6面ボス
7	マジンガーZ (グレンダイザー)	2,047,190	CBX	8面ボス
8	エイリアンvsプレデター (リン)	4,348,400	クッキングバカ	1コインALL
9	大江戸ファイト (1P)	687,800	入荷日クリア㊥	1コインALL 秀月使用
10	スラムダンク (1P)	344	MIT井上美樹子命	ポートランド使用

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0(5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-8580

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	1,276,600	くにー 日焼けが痛いぜ	ゴウキ
2	スーパーストリートファイターⅡX (ケン)	1,765,800	K I	ALL つめ×2
3	スーパーストリートファイターⅡX (ディージェイ)	1,224,300	くにお 夏休みが終るころには黒人さ！	
4	スーパーストリートファイターⅡX (フェイロン)	1,258,100	まもる	わるいなくにお！ ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX (M.バイソン)	1,183,600	和史（一皮むけた男）	
6	極上パロディウス (こいつ)	1,402,900	オハマリ	スペシャル
7	対戦ぱずるだま	1,039,500	伝染原	8人目 ゲーマーモード
8				
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2(15)

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (アナカリス)㊙	1,132,300	QSR-リキさま!!	ALL
2	アルティミットエコロジー (1P側)	1,608,200	PHU-SDR	ラスボス
3	ワールドヒーローズ2JET (C・キッド)	247.77	PHU-SDR	ALL
4	エイリアンvsプレデター (D.シェーファー)	2,966,000	(EDO) 本田部屋親方	ラスボス
5	餓狼伝説スペシャル (ジョー)㊙㊞	2,632,700	日2000円 ATS あつし	ALL㊇ D×22
6	龍虎の拳2 (ロバート)A,C㊞	2,412,140	QSR-リキさま!	ALL ユリミス D×8
7	龍虎の拳2 (タクマ)A,C㊞	2,207,500	DGSS-ちゃん！	ALL㊇ D×3
8	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	2,052,600	へへへ!	ALL ツメ×2 7-0-0
9	ソニックウィングス2 (F 14)連なし	1,289,700	PHU SDR	2-2
10	デイトナUSA (中級)	3′00″32	QSR-リキさま!!	ALL

JOYCOM'S ☆=6(34)

福島県いわき市平字白銀町1-4 ☎(0246)23-2965

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス (BOBBY)	5,616,370	大江戸捜査網再放送希望！EIT	ALL 残×6 以下ノーマル設定
2	ヴァンパイア (アナカリス)	882,700	Ⓕ	ALL Ⓟ×9 D×1
3	ワールドヒーローズ2JET (リョウコ)	223.13	林原命！ M.S	ALL
4	イチダントアール	206		ALL でも得点残らねーよ
5	ザ・J・リーグ1994	得失点差 28		ALL 同上 アントラーズ
6	大江戸ファイト (金四郎)	1,150,000	カメ虫大好き♡ クラウザー大野	ALL ㊞㊙ Ⓟ×13
7	大江戸ファイト (一休)	1,093,100	Ⓕ	ALL ㊞㊙ Ⓟ×8
8	大江戸ファイト (嵐)	911,040	ズ ゴ ッ ク	ALL ㊞㊙ Ⓟ×7
9	大江戸ファイト (五右衛門)	873,960	うどんや～！ のり五右衛門	ALL ㊞㊙ Ⓟ×5
10	バーチャファイター (カゲ)	1′13″70	たこ野朗	ALL

ゲームコーナーロム ☆=0(4)

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (フェリシア)	910,000	あぶそ㊇	ALL 3×8 5×
2	ヴァンパイア (モリガン)	636,000	MAO㊄	ALL
3	ライトブリンガー (システィー)	6,501,250	DRACOLL悪²	ALL
4	だるま道場	319,090	團	ALL
5	レイフォース	7,233,000	M.HULOT	ALL 連付
6	ティンクルピット	10,862,640	あぶそ㊇	48面 ハティ
7				
8				
9				
10				

NTK 2店集計 ☆=0(17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン)	873,300	八杉	ALL TURBO-1
2	ヴァンパイア (デミトリ)	578,500	ハゲ	ALL TURBO-1
3	ヴァンパイア (フェリシア)	679,200	ハゲ	ALL TURBO-1
4	ソニックウィングス2	465,100	BAL	7面 AV-8
5	ソニックウィングス2	638,800	JAF-EL-EBINA	F-15 9面
6	エイリアンvsプレデター	2,508,000	あっし	7面 ウォリアー
7	エイリアンvsプレデター	1,919,900	あっし	6面 ハンター
8	極上パロディウス	712,900	AVG-WAR	スペシャルステージ ミカエル
9	得点王2	勝7得12失2	清水パソコンヲタク	
10	リッジレーサー(T.T)	3′29″423	うめつ君	MT SDタイプ

ハイテクセガ高崎 ☆=47(290)

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	247.40	ESSAY-tay	ALL
2	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	249.59	ESSAY-tay	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (ジャック)	300.00	ESSAY-tay	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (マッスルパワー)	249.77	ESSAY ATOMIC-BUK	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	275.13	ESSAY ATOMIC-BUK	ALL
6	イチダントアール	ALLクリア	ESSAY-ABN㊊	残ハート×3 1コイン
7	ウイングウォー	ALLクリア	荻原史弥	ドッグファイトモード Fokker Dr.I
8	龍虎の拳2㊞㊙ (Mr.BIG)	3,111,490	ESSAY秘新命明	ALL D×11 エイジ1ダメージ
9	スーパーストリートファイターⅡX (バルログ)㊞	1,400,600	ESSAY GRF-ELM	ALL
10	バーチャファイター (ラウ)	59″56	TWG	ALL 恥恥恥恥恥恥恥恥恥恥恥恥

プレイランド エフワン ☆=1(1)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1 ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア㊙ (サスカッチ)	695,900	TROPICAL-ZOMBIE	ALL
2	ヴァンパイア (フェリシア)	869,700	EVE	ALL
3	ヴァンパイア (モリガン)	782,900	スマキッカー佐川	ALL
4	ヴァンパイア (デミトリ)	640,800	NAN	ALL
5	ヴァンパイア (ビシャモン)	762,300	B.B	ALL
6	スーパーストリートファイターⅡX(チュンリー)	1,569,800	MR	ALL
7	極上パロディウス㊞ (こいつ)	1,813,500	FAC あくあ㊢	ALL
8	極上パロディウス㊞ (ミカエル)	1,937,300	YD_	S・STAGE
9	イチダントアール	ALLクリア	TROPICAL-ZOMBIE	1coin ノーマル設定
10	戦国エース㊞ (天外)	1,911,000	戦国人	ALL 風神×0 1万×2

プレイシティ24 ☆=1(3)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大江戸ファイト (弁慶)㊞㊙	1,164,640	ハメAGO	ALL P×12
2	大江戸ファイト (五右衛門)㊞㊙	1,062,140	魔B党-K O	ALL P×10
3	大江戸ファイト (秀月)㊞㊙	998,600	ALEX-AMP	ALL P×7
4	スーパーストリートファイターⅡX (ザンギエフ)㊞	1,635,600	SHADOW	ALL 10-5-2
5	スーパーストリートファイターⅡX (ディージェイ)㊞	2,369,500	SHADOW	ALL 10 2-2
6	ワールドヒーローズ2JET (マッドマン)㊞	220.13	BELLDANDY ヴァンパイアは対戦台	ALL ノーミス
7	エイリアンvsプレデター (ウォリアー)㊞	4,282,500	AGO 1P台はありません。	ALL 今月入荷
8	極上パロディウス (こいつ)㊞	1,993,800	ダルシムマスター	ALL
9	エアコンバット	130,610	USS	ALL 上級
10	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	8′44″58	ARIS（キャサ夫）	ALL シットダウンタイプ

モンテカルロ ☆=2(18)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (こいつ)	1,454,200	S-VENUS おっちくん	1cALLクリア ㊞つき マニュアル
2	だるま道場	352,310	㊓02-RIZ	1コインALL 2P側
3	ヴァンパイア (ビシャモン)	958,500	NAKABAYASHI -YASUKI-	1コインALL
4	ジョー&マック リターンズ	1,234,189	マンモス鼻血ブー BY yasuki	1コインALL 火山スタート残×1
5	ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	245.04	原田君、ファッションヘルスはいけないよ♡	1cALL 2本落ち
6	ワールドヒーローズ2JET (ジャック)	224.50	全々わからん	1cALL 落ち数×たくさん
7	ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	207.60	つかれた	1cALL
8	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	241.57	もうやんない	1cALL
9	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル)	876,300	RYO改めTake	1コイン ガイルだよ
10	龍虎の拳2 (Mr.BIG)	2,877,120	吉原のメグミちゃん見てる？ by原田	1コインALL D×8骨折プレイ

ゲームセンタードリーム ☆=0(13)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 ☎(022)222-7146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (サンハ、マンホウ2P側)	1,107,000	みじめな男 HG団	S-ステージ 連なし
2	極上パロディウス (ロートブリティシュ)	1,081,800	みじめな男 HG団	S-ステージ 連なし
3	レイフォース	6,233,600	FEATHER-TND	ALL 連なし
4	マジンザーZ	6,597,790	最終面どーすんの？ HF団	1-8 連なし グレンダイザー
5	ティンクルピット	8,921,970	少しのびた	R-48
6	D&D® (エルフ)	944,706	次は×4 PAL KEN㊞	ALL LED×3
7	対戦ぱずるだま (ゲーマー)	1,106,300	TROPICAL-ZOMBIE	バカ殿まで ペンクロー使用
8				
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆=1(15)

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	2,890,000	KANZU	ケン ALL D4 爪×3
2	スーパーストリートファイターⅡX	2,162,700	KANZU	サガット ALL D2 爪×2
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,763,900	KANZU	キャミイ ALL D1 爪×2
4	イチダントアール	1コインクリア	KANZU	クリア 残2
5	ワールドヒーローズ2JET	300.00	KANZU	リュフ クリア
6	ワールドヒーローズ2JET	300.00	KANZU	ジャック クリア
7	ワールドヒーローズ2JET	275.00	KANZU	ラスプーチン クリア
8	ヴァンパイア	721,200	KANZU	デミトリ ALL P×4
9	ファンキーJET	1,972,600	KANZU	ALL 残0
10	エイリアンvsプレデター	2,903,500	モ	D・シェーファー ラスボス

君こそゲーメスト!

その1

ヴァンパイア		☆ 1,428,900	T. Clue−KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
マジンガーZ		☆ 9,999,999+α	全国13店、個人申請2名の皆様	
イチダントアール		☆ ALLクリア	全国23店、個人申請1名の皆様	
ソニックウィングス2		☆ 2−6 連1,698,000	さかな50万超むかつく！(W)	個人申請　アイリン夢空間（岐阜）
対戦はずるだま		☆ 1,732,500	子ネコは元気？UYK	GAME's WILL（京都）
ジオストーム	イージー 3機設定	☆ 10,000,000+α	みみりんも好き？はむはむ	個人申請　プレイタウン178（東京）
ジオストーム	ノーマル 2機設定	☆ 4−5 5,442,900	魔王W(テ)	個人申請　プレイランドスカイシアター（埼玉）
大江戸ファイト	金四郎	☆ 連必1,150,000	カメ虫大好き♡クラウザー大野	JOYCOM'S（福島）
大江戸ファイト	一休	☆ 連必1,093,100	(E)	JOYCOM'S（福島）
大江戸ファイト	霞	☆ 連必1,214,300	KMC−IZA(T)	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
大江戸ファイト	五右衛門	☆ 連必1,211,960	KMC−IZA(T)	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
大江戸ファイト	三平	☆ 連必1,116,380	G.M.C.やちょ	
大江戸ファイト	獅子丸	連必1,114,140	EST	個人申請　サブカルチュア（福岡）
大江戸ファイト	秀月	☆ 連必1,283,200	EST	サブカルチュア（福岡）
大江戸ファイト	弁慶	連必1,176,080	T.Clue−じょーじ(社)	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
大江戸ファイト	嵐	☆ 1,212,100	ICE	ゲームプラザ（熊本）
ななめでまじっく!		☆ 629,823	SAL	個人申請　ディンドンV（東京）
ぷにっきいず		☆ 450,000	アレめんどうよ	個人申請　GAME's WILL（京都）
おてんきパラダイス	ニック	☆ 7,745,390	VAPに2万差！JAG−ドラ博士H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
おてんきパラダイス	ロイ	☆ 5,454,710	打倒！雪男！サスカッチには負けん！SAI	ゲームセンターポパイ（東京）
おてんきパラダイス	ボビー	6,855,190	WZH	個人申請　GAME's WILL（京都）
おてんきパラダイス	リチャード	6,680,920	WZH	個人申請　GAME's WILL（京都）
アルティミットエコロジー	連付き	☆ 2,396,000	職業はノーターNOD−MDK	ゲームプラザミッキー（広島）
アルティミットエコロジー	連なし	☆ 1,608,200	PHU−SDR	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
リッジレーサー2	初級	1′57″231	炸裂！久保田バスター♡MIS(田)	荏原ゲームコーナー（東京）
リッジレーサー2	中級	2′26″387	すえぞう	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
リッジレーサー2	上級	3′46″788	すえぞう	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
リッジレーサー2	タイムトライアル	☆ 3′14″602	参考記録	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ぐるりん	昇進モード	22,120	町田で会いましょうGSA−(古)L.R	ゲームスポットアテナ（東京）
スタックコラムス		☆ 394,573	DMD先生☆獲得記念	池袋プレイランドラスベガス（東京）
エイリアンVSプレデター	ウォリアー	☆ 連必5,636,200	まさし	サブカルチュア（福岡）
エイリアンVSプレデター	ハンター	☆ 連必5,376,400	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
エイリアンVSプレデター	ダッチ・シェーファー	☆ 最終面 連必4,512,500	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
エイリアンVSプレデター	リン・クロサワ	☆ 連必5,677,600	GGE−CRISP−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
トップハンター	連なし	☆ 1,815,300	WZH	GAME's WILL（京都）
クイズ世界はSHOW by ショーバイ		7,420萬	やったぜ!!YAS	プレイシティNASA杉本町（大阪）
得点王2		☆ 31	SRD	ゲームコーナーフジ（東京）
だるま道場		☆ 連359,690	RIZくん	プレイランドスカイシアター（埼玉）

今回のトップはヴァンパイア。カプコンからの対戦格闘ゲームです。今回の集計でいきなり10店の突破となりましたが、キャラ別集計は次回に見送りました。目押しコンボやガードキャンセルなどの斬新なアイディアが盛り込まれています。スーパーストⅡから導入された得点システムの中では、コンボボーナスだけが使用されており、法則も同じ方法で計算されています。コンボボーナスやパーフェクトボーナスも見逃せませんが、とくに大事なのが必殺技フィニッシュの1万点でしょう。ただ、コマンド投げの必殺技ではボーナスが入らないものもあるようです。

お次はマジンガーZです。かなり難度の高いシューティングで、カンストよりも2周クリアのほうが難しいというゲームです。ただし、8個目の体力ゲージをボスボロットのマークでアップさせれば、ボンバーの数に困らないモードにすることがでるようです。これらの技?をうまく利用することで先に進むことが楽になってきます。パンチの稼ぎがかなり熱いゲームだけに注目度は高かったのですが、カンストのため集計を打ち切ります。お疲れ様でした。

プレイシティキャロット二荒店　☆=0（13）

栃木県宇都宮市二荒町9−4　渋田ビル1F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（ロバート）	2,266,391	KWP−サファイヤ(栗)	1コインALL D×6
2	龍虎の拳2（ユリ）	2,844,520	DMJ−AZU(少)	1コインALL P×2　2D×7
3	極上パロディウス（ミカエル）	1,274,500	CPK	1コイン スペシャルステージ
4	極上パロディウス（こいつ）	3,180,000	DMJ−HID ひでし	1コインALL 連付き
5	エイリアンVSプレデター（D.ウォーリアー）	2,607,800	PPP	1コインR7
6	戦国エース（アイン）	1,511,000	DMJ−AZU(少)	1コインALL 連付き
7	ヴァンパイア（デミトリ）	646,200	銀の黄昏錬金術会 "闇の貴公子のSPT"	1コインALL P×4
8	サイバースレッド（H.バード）	10,030	タイ人にジバンシーライターもらったTYR	1コインALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,176,300	NAK(栗)	1コインALL
10	餓狼伝説スペシャル（キム）	2,164,300	ただのAUGです。	1コインALL

サーカスワールド

栃木県小山市喜沢1475　☎(0285)23−8078

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	5′54″75	V・R	初級 グランプリモード
2	デイトナUSA	7′40″43	すずきじゅんじ様	中級 グランプリモード
3	エイリアンvsプレデター	1,098,800	秘密結社の船長だ！ヘーイK.WAL	リン
4	エイリアンvsプレデター	2,675,300	秘密結社の使者 DSP−竜頭足袋	ウォリアー
5	エイリアンvsプレデター	1,023,400	帝国の犬	ハンター
6	エイリアンvsプレデター	1,038,500	秘密結社のミド K・WAL	シェーファー少佐
7	ワールドヒーローズ2JET	186.56	K.WAL　合言葉はGee!!じゃなぁい!!	ジャンヌ使用
8	ワールドヒーローズ2JET	195.86	BBC「リオン」小林	ラスプーチン使用
9	ワールドヒーローズ2JET	214.75	幸田敏充様	ジャック使用
10	ワールドヒーローズ2JET	215.81	AAA	マッドマン使用

今市ゲームセンター　☆=0（9）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	868,900	MI〜	ALL P×10 1コイン
2	ヴァンパイア（フェリシア）	690,200	CYR−MER(連)	ALL P×3 1コイン
3	ヴァンパイア（デミトリ）	557,600	RSIAR−MYS(T)	ALL　1コイン
4	ヴァンパイア（サスカッチ）	604,600	MARO	ラスト　1コイン P×4
5	ヴァンパイア（ビシャモン）	612,100	RSIAR−MYS(T)	ラスボス 1コイン
6	ソニックウィングス2（F−15）	921,700	CYR−MER(連)	R=10　1コイン (連)
7	ソニックウィングス2（AV−8）	788,900	COCOA	R=10　1コイン (連)
8	エイリアンVSプレデター（ウォーリアー）	3,200,000	RⅡAR−MYR(T)	ラスボス　(連)(必) 1コイン
9	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,571,300	MARO	ALL　爪×3
10	スーパーストリートファイターⅡX（ガイル）	1,945,900	CYR−MER(連)	ALL　1コイン (連)

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21　☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（ガロン）	637,200	EASY　(あ)	※全機種ノーマル
2	ヴァンパイア（フェリシア）	621,000	霜月　陸	ALL
3	ヴァンパイア（モリガン）	598,000	霜月　陸	ALL
4	エイリアンVSプレデター（ウォーリアー）	3,131,300	EASY　(あ)	ラスト
5	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	3,215,300	霜月　陸	ラスト
6	極上パロディウス（こいつ）	1,320,100	EASY　(あ)	スペシャルまで
7	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,567,600	霜月　陸	
8	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	1,490,200	EASY　(あ)	
9	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム）	1,281,800	EASY　(あ)	
10	龍虎の拳2（キング）	1,651,960	御子神　楓	

GAME in DAIEI　☆=1（12）

千葉県市川市南八幡4−1−7 駅前ビルB1　☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス	4,234,220	PEE	1コイン　ALL ROY使用
2	ジオ・ストーム	6,331,100	MIRAGE−NLB−MAX(ち)	1コイン　連なし 5周目2面
3	マジンガーZ	9,999,999+α	NLB−M.A	マジンガーZ ALL
4	マジンガーZ	9,999,999+α	NLB−M.A	グレンダイザー ALL
5	マジンガーZ	9,999,999+α	NLB−M.A	グレートマジンガー ALL
6	極上パロディウス	2,960,700	NLB−ALT−(た)	スペシャルステージ 1コイン　連なし
7	ジョー&マックリターンズ	1,782,170	NLB−M.A	1ミス ALL
8	対戦ぱずるだま	1,573,600	NLB−ALT−(た)	OLコミ使用 ALL
9	ソニックウィングス2	1,540,200	NLB−M.A	2周目5面 、Pアーサー-X)(連付)
10	リッジレーサー2	3′16″171	MIRAGE−MRI(ち)	T.TMT

八千代プレイランドカーニバル　☆=4（144）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17　☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（連付き）	9,999,999+α	(B)−SATSJMA (B)−SATSJMA	全2周ALL グレンダイザー
2	イチダントアール	1 COINALL	(B)−SATSJMA (B)−SATSUMA	残♡×3 顔×204
3	リッジレーサー2（T.T）	3′14″787	SKK	MT BL1′04″842
4	スーパーストリートファイターⅡX（M・バイソン(連)付）	1,844,500	pinky−99	ALL　爪×4 D×2
5	機動戦士ガンダム（ガンダム(連)(必)付）	1,588,400	ELPEO([illegible])	ALL　セイラ P×17　D×7
6	機動戦士ガンダム（ドム(連)(必)付）	1,473,600	ELPEO([illegible])	ALL P×16　D×6
7	機動戦士ガンダム（ゲルググ　(連)(必)付）	1,603,200	ELPEO([illegible])（もーできん）	ALL(ハ)　シャア D×8
8	機動戦士ガンダム（ズゴック(連)(必)付）	1,527,200	ELPEO([illegible])	ALL　シャア P×19　D×5
9	機動戦士ガンダム（ザク　(連)(必)付）	1,541,200	ELPEO([illegible])	ALL　シャア P×17　D×5
10	機動戦士ガンダム（グフ　(連)(必)付）	1,400,600	ELPEO([illegible])	ALL P×18　D×7

ギャレッソ津田沼店

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル　☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター（シェーファー）	3,555,100	M.I	1CALLクリア
2	デイトナUSA（上級）	3′14″81	JUN.K	ショートカット無し ロケットのみ使用
3	デイトナUSA（中級）	2′56″71	JUN.K	ロケットスタート使用
4	おてんきパラダイス（ROY）	4,204,290	E.O	1CALL
5	エア　コンバット（上級）	132,210	高沢一成	エキストラALL
6				
7				
8				
9	スターブレード	2,294,400	高沢一成	1COINALL (連)付き
10	バーニングフォース	5,047,490	E.O	ALL　裏×2 EASY4機

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0（17）

東京都豊島区東池袋3－1－4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ	9,999,990	AJSP－たま夫	2－8 グレンダイザー
2	ヴァンパイア	570,400	都月丸	ALL ノーミス デミトリ
3	エイリアンvsプレデター（プレデター・ウォリア）	4,442,300	都月忍 やったらできた	ALL スタート時残機1
4	エイリアンvsプレデター（リン・クロサワ）	4,373,100	都月忍さんもうダメ これ以上…	ALL スタート時残機1
5	エイリアンvsプレデター（プレデター・ハンター）	4,191,300	都月忍	ALL スタート時残機1
6	D&D Ⓡ（ファイター）	569,655	都月丸 へボスコアーでぶー	ALL
7	D&DⓇ（ドワーフ）	519,023	都月忍	ALL
8	おてんきパラダイス（スノーマン）	1,057,210	M～M	
9	バツグン	17,798,100	DMD増殖大作戦Ⓩ	ALL Bタイプ
10	龍虎の拳2（Mr.ビック）	2,507,860	納得いかない!!STC	ALL P×22 D×3

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝0（6）

埼玉県所沢市緑町1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー（グレン）	5,908,790	佐藤章	
2	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	1,905,820	町井康彦	
3	ワールドヒーローズ2 JET（フウマ）	188.95	NEO 2	
4	ワールドヒーローズ2 JET（ドラゴン）	190.21	君を見つめて	
5	ワールドヒーローズ2 JET（マッスルパワー）	191.64	町田進	
6	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	953,600	DDD	
7	スーパーストリートファイターⅡX（Dジェイ）	1,296,800	OH!YOAI－I	
8	D&DⓇ（ファイター）	1,126,911	ヒデボン	
9	エイリアンvsプレデター（ウォリア）	2,830,800	荒井昌之	
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0（4）

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709)3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	1,284,500	URD－黒猫－NAD エイリアンこわいです	ALL P×10 連付 Ⓓ×1
2	ヴァンパイア（デミトリ）	1,167,100	赤リボン－ボン太 落ち	ALL Ⓟ×14 連付 Ⓓ×2
3	ヴァンパイア（モリガン）	1,030,400	遠山金四郎FC	ALL Ⓟ×? 連付
4	ヴァンパイア（ガロン）	963,600	NAKO－茶柱 少女 黒髪リボン大好き♡	ALL Ⓟ×? 連付
5	エイリアンvsプレデター（P・ウォーリアー）	4,515,200	にゃ 全日本猫毛愛好会	ALL
6	エイリアンvsプレデター（D・シェーファー）	2,732,800	HEPPY－BEL	最終ボス
7	エイリアンvsプレデター（リン・クロサワ）	2,514,300	ニッシー西－ASS モリチチたまらん♡	最終面
8	D&DⓇ（ドワーフ）	947,080	TOM－T	ALL
9	対戦ぱずるだま（ゲーマー）	1,031,300	ファンキー・モンキー ウッキッキー	超穴ウメ
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,198,100	HARD・HPI	ALL Ⓟ×24

池袋プレイランドラスベガス ☆＝10（30）

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	対戦ぱずるだま	1,441,300	NGP－FLAP－ANP	ALL ゲーマーユミちゃん
2	マジンガーZ（連なし）	9,999,999	DMP たま夫 DAB．Sの3名	ALL 3名ともグレンダイザー
3	イチダントアール	ALL	DAB．S	残6 もうやんない
4	ジョー＆マックリターンズ	1,155,470	BAW	ALL 残0
5	ジオストーム（連なし）	6,173,900	ホバーで死ぬ…はむはむ	5－2
6	スタックコラムス	394,573	DMD先生 獲得記念	ALL 前半2万 後半1万おち
7	バツグン（Bタイプ）	22,363,200	自己ベストは越谷？ AJSP－たま夫	ALL B×3 連なし
8	ソルダム（1千万点ローライン）	218ライン	限界は215ぐらい GAUT－あげず	あと3ライン
9	ソニックウィングス2（連なし）	1,256,400	DMD256号	2－2 FS－X
10	ヴァンパイア	974,000	YUN	ALL デミトリ

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター（ウォリアー）㊊	3,008,700	エイプレなど認めん／GPK－ぐり㊔	ラスボスで死亡
2	エイリアンvsプレデター（ハンター）㊊	2,914,200	男ならエイバーと呼べGPK－ぐり㊔	ラスボスで死亡
3	エイリアンvsプレデター（リン）㊊	2,742,900	ゲ●バァー！ おや？GPK－SJK	7面
4	ヴァンパイア（デミトリ）㊊㊗	927,500	ゲ●バーイエーイ♥（SP飛び道具）㊪	ALL
5	ヴァンパイア（ガロン）㊊	796,500	1ヶ月ぶりの来店！ VAPはさやか派？	ALL
6	ヴァンパイア（サベル）㊊	543,300	最近は毎日来てます♥HST（新人さん）	ALL
7	ヴァンパイア（モリガン）	737,700	上と下の人知ってるよ GPK－SJK	ALL
8	ヴァンパイア（オルバス）㊊㊗	877,500	昔から毎日来てます♥ HST（謎の常連？）	ALL
9	ヴァンパイア（サスカッチ）㊊㊗	954,800	のびさん旧8賞おう！ TBN－MUL	ALL
10	龍虎の拳2（ロバート）㊊㊗	2,299,040	次はKINGOf！ 日光ジュエリース	ALL 2本落ち D×6

プレイランドスカイシアター ☆＝30（191）

埼玉県深谷市西島町2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）㊊	1,349,200	猫耳娘にもう夢中ニャ PST－にゃん㊛	ALL
2	ワールドヒーローズ2 JET（フウマ）㊊	249.68	めぐみ様には勝てません？Ⓟ－椎名へきる	ALL
3	ワールドヒーローズ2 JET（ジャック）㊊	300.00	世代のギャップに悩む柊BUG	ALL ナムコノート引退
4	ワールドヒーローズ2 JET（C.キッド）㊊	249.90	ロマンチックください PST－STER	ALL
5	ワールドヒーローズ2 JET（J.カーン）㊊	242.40	ワン○－○ンは夏休み PST－JUN	ALL by EMI
6	ワールドヒーローズ2 JET（シュラ）㊊	235.90	ダイヤよりサファイヤ PST－JUN	ALL by MFM
7	龍虎の拳2（ロバート）㊊	2,442,960	写真より実物がマル♡ PST－JUN	ALL by 八王子
8	イチダントアール	ALLクリア	PST－EPT	ALL クリアトータル204
9	だるま道場 ㊊	359,690	RIZくん	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）㊊	1,491,250	白ラン溝口にクラ²君 魔王W㊛ぢゃ	ALL P×1落

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝2（110）

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（連付）	9,999,999＋α	GOLD＆SWEAT	2周ALL グレンダイザー
2	ネビュラスレイ（連付）	2,896,900	DML－らじあめ㊥	ALLEXクリア 4月30日の点数
3	ジオストーム	4,656,900	ノーマル2人設定集計するの？ はむはむ	4－2 ノーマル2人設定
4	エイリアンvsプレデター（連必付）	3,132,800	KAZ	ラスボス リン使用
5	対戦ぱずるだま	1,555,500	厚化粧1号	ALL ユミ ゲーマーレベル
6	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3′15″839	DK－LED	MTベストラップ 1′05″240
7	ワールドヒーローズ2 JET（リョウコ）	173.39	CIBIXのSIVA（CBX）	1コインALL
8	極上パロディウス 連付（ビッグバイパー）	1,715,100	R	スペシャル面
9	極上パロディウス（こいつ）	1,479,900	カニスポーKE	スペシャル面
10	ヴァンパイア（サスカッチ）	841,900	柳澤	1コインALL

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝0（1）

埼玉県越谷市大沢3－6－12 ☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	4,211,800	DBL－GAUT－NAI（FLN氏様様）	オール連付 こいつ使用
2	ソルダム（セキーロモード）	4,799,670	GAUT－あげおたむのすけ	オール
3	マジカル・エラーをさがせ	8,210	GAUT－あげおたむのすけ	オール
4	ネビュラスレイ	2,836,670	GAUT・ユング	オール・連付
5	バツグン（Bタイプ）	22,376,190	たま夫	連なしオール
6	超時空要塞マクロスⅡ	4,433,050	N・S・T	2Pエキスパート連付
7	五月陣戦	125,000	越西高暗黒宮澤	オール
8	レイフォース	8,080,400	DBL－GAUT－NAI	オール・連付
9	ハチャメチャファイター	73,518,500	DBL－GAUT－NAI（金一御礼!!）	（3－7）連付
10	ジンジンジップ	3,082,590	DBL－GAUT－NAI（金一御礼!!）	（2－7）2P側連付

熊谷ガリバー ☆＝7（25）

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 フォーラム秋山ビルF1・B1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター（ハンター）	4,203,000	雄・カッファン	ALL
2	大江戸ファイト（獅子丸）	870,420	カブキの好きな人の代理	ALL
3	大江戸ファイト（秀月）	824,360	EDA	ALL
4	雷電Ⅱ（4機設定）	8,566,740	超へたくそ AJSP－たま夫	3－8ボス ㊊付 イージー
5	クイズ世界はShow by ショーバイ	5600萬	小学校の同級生がAV女優になった人	ALL ベガス
6	ワールドヒーローズ2 JET（ラスプーチン）	257.31	元沖電社員	ALL
7	餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	2,496,200	FAB－YOU．Z（カレー30）	ALL ㊗付 2万×1おち
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー）	981,900	おまつり	ALL 牛 ㊗付
9	イチダントアール	1コインALL	ナモさん	ノルマ204
10				



（大阪府 IKUKO改さん）

君こそゲーメスト!

ワールドヒーローズ2 JET	ラスプーチン	☆	275.13	ESSAY ATOMIC−BUK	ハイテクセガ高崎（群馬）
	M・パワー		249.77		
	ハンゾウ	☆	247.40	ESSAY−tay	
	ジャック	☆	300.00	世代のギャップに悩む柊BUG	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	フウマ	☆	連249.68	めぐみ様には勝てません?P−椎名へきる(ⓚ)	
	C・キッド		連249.90	ロマンチックください PST−STAR	
	J・カーン		連242.40	ワン○ー○ンは夏休み PST−JUN(夢)	
	シュラ		連235.90	ダイヤよりサファイヤ PST−JUN(夢)	
	マッドマン	☆	連242.68	GSM−❶	ゲームコーナーフジ（東京）
	リョウコ	☆	連227.45		
	マキシマム	☆	257.18	KTK	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
	ジャンヌ	☆	257.09	T. Clue−RIK	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	リョフ	☆	300.00	T. Clue−KOS	
ツインイーグルII	連付き		7,460,872	MRU−やの	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	連なし		6,642,010		
デイトナUSA	初級	☆	2′12″39	CHAT−INFINITE−ずるずる	個人申請 アイリン夢空間（岐阜）
	中級	☆	2′55″87	CYCLONE−HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	上級	☆	3′11″67	V−spec完売記念ベジータ(ま)	ハイテク神戸（兵庫）
極上パロディウス	ビックバイパー	☆	3,274,600	近江からの使者	GAME's WILL（京都）
	こいつ	☆	連4,781,400	京城	
	ツインビー	☆	連2,840,900	H.M	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	タコスケ		連2,082,500		
	ひかるちゃん		連4,001,600	牧野和也（19才）	
	ペン太郎		連2,733,500	AXIOM−H.Y(奈)	
	マンボウ		連3,468,400	GGE−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
ファイターズヒストリーダイナマイト	レイ		連1,268,900	荏原声優マニアの会(お) 担当：久川、林原	荏原ゲームコーナー（東京）
	リョウコ		連1,441,200	荏原声優マニアの会(神) 担当：かないみかー筋	
	マーストリウス		連1,287,500	荏原声優マニアの会Ⓜ 担当：折笠、天野	
	ザジィ		連1,240,150	荏原声優マニアの会Ⓥ 担当：山崎、西原	
	フェイリン		連必1,377,200	DMJ−狐少女(弟)絶妙チャンポンボタン使用	ゲームスポットアテナ（東京）
	マットロック		連必1,219,250	KMC−IZAⓉ	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	サムチャイ		連1,213,450	白ラン溝口にクラ2君 魔王W子ぢゃ	個人申請ゲームセンターコパIII（神奈川）
	ミゾグチ	☆	連1,491,250		プレイランドスカイシアター（埼玉）
スーパーストリートファイターIIエックス	リュウ	☆	連3,277,500	蒼いSSMR−DUO−XR	ゲームコーナーフジ（東京）
	キャミィ		連 2,002,500	G・M・C・URA㊥	
	春麗	☆	連必2,670,700	T.Clue−rカモネ	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ブランカ		連2,468,400	オレの美奈子がうさぎに変身 EST(香)	サブカルチュア（福岡）
	E・本田		連2,245,100	NAM	
	ザンギエフ		連1,635,600	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	ディージェイ	☆	連2,369,500		
ルー大柴&細川ふみえ早押しクイズグランドチャンピオン大会	VS.ロボット		920	本当は三石ファンV（歌わなきゃいいのに）	個人申請 荏原ゲームコーナー（東京）
ネビュラスレイ	連付き		2,898,890	京城	GAME's WILL（京都）
ライトブリンガー	アッシュ		6,545,020	あと30万はのびる咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前（大阪）
	グレン	☆	6,542,270	女神像約25万咆哮野郎まJU	
	ヴォルド	☆	6,551,040	ウーキーDMF(図)	ゲームプラザ（熊本）
	システィー		6,611,050		
レイフォース	連付き	☆	8,557,000	かまし	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	連なし		8,208,300	ウーキーMST	個人申請ゲームセンターポパイ（東京）
ダンジョンズアンドドラゴンズ	エルフ		1,202,054	キャミィ愛好会えくすたあ	ゲームプラザ イエローハット（愛知）

その2

続きますはイチダントアール。スコアがないので、すでにお馴染みの?ALLクリアで統一とさせていただきます。スコアがあればかなりの盛り上がりを見せると思うのですが…いずれにせよ今回も超ボーナスゲームとなりました。

お次はソニックウィングス2です。あのソニックウィングスが、NEO GEOからの登場ということで話題性は十分です。ただ、横画面の縦シューティングということでちょっと雰囲気が違うようです。どこまで熾烈な戦いが繰り広げられるか注目しましょう。ちなみに2周クリアはまだ達成されていません。

対戦ぱずるだまはキャラ別集計はしません。また必然的にゲーマーモードになるでしょう。

ジオストームは工場出荷設定がイージーの3機設定なのですが、全OFFがノーマルの2機設定ということもあって、この設定で申請した集計店もありましたので分けて集計しました。ただし、工場出荷設定のほうは1千万+αで打ち切りとし、次からはノーマルの2機設定のみ集計です。

大江戸ファイトはキャラ別集計開始です。かなり敵の動きがいやらしく、アルゴリズムの不確定要素が高いためパーフェクトが取りにくいようです。

おてんきパラダイスもキャラ別集計です。ただ、出回りはイマイチ?

アルティミットエコロジーは集計開始ですが、こちらも出回りが悪いようでとくに東西両極端に出回っているようです。

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆=18(318)

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)3262−2823(ノーベル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（グレンダイザー）	9,999,999+α	豆腐にあたって食中毒 が改めた	ノーマル 2周ALL
2	極上パロディウス（マンボウ(連)付）	2,467,200	全然進歩なし ATC−N F	ノーマル スペシャルクリア
3	リッジレーサー（タイムトライアル）	3′15″407	ラリーX	完走 マニュアル
4	ライトブリンガー（ヴォルドー）	6,136,000	あわじ(鰐)	ノーマルALL
5	龍虎の拳2（ジャック）	2,149,940	RBN−CYR−AZC㊌	ALL(ハ) D×6
6	龍虎の拳2（ユリ）	3,064,690	SMU−RBN−まいん㊛	ALL1本落ち D×10
7	エイリアンvsプレデター（プレデターハンター）	4,549,500	て	ALL クリアしただけ
8	ヴァンパイア（モリガン）	919,900	FGK−乱丸	ALL
9	達人王	4,630,220	亡き東亜にささぐ AKA	4周目6面
10				

荏原ゲームコーナー ☆=20(350)

東京都品川区旗の台3−12−3荏原会館1F ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス（雪の王子ニック）	7,745,390	VAPに2万差!JAG−ドラ博士H S	ALL 残1
2	おてんきパラダイス（水の王子ロイ）	5,345,030	雷の王子パピー!?(会)	ALL
3	おてんきパラダイス（風の王子リチャード）	5,246,470	千葉の水野君、情報ありがとう!MIS㊎	ALL
4	イチダントアール	ALL	Mr. ギャロップ (元)	
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ(連)）	1,268,900	荏原声優マニアの会 お担当：久川・林原	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョーコ(連)）	1,441,200	荏原声優マニアの会 神担当：かないみか一筋	ALL P×5おち
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス(連)）	1,287,500	荏原声優マニアの会 M担当：折笠、天野	ALL(ハ)
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ(連)）	1,240,150	荏原声優マニアの会 V担当：山崎、西原	ALL(ハ)
9	リッジレーサー2（初級）	1′57″231	炸裂!久保田バスター♡ MIS㊎	ゴール
10	餓狼伝説スペシャル（ジョーヒガシ(必)）	2,648,100	SSC−VAP	ALL D×26 2万×1おち

キャッスル&YOU² ☆=13(350)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693(キャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ななめでまじっく	551,846	GAJT−あげおたむのすけ	ALL
2	ジョー&マック リターンズ	1,018,928	氷室 万寿	ALL 残0
3	大江戸ファイト（秀月）	826,540	クソゲーマニア 部民部曲	ALL
4	ライトブリンガー（グレン (必)）	6,404,760	SSC−ネズミ	ALL 残0
5	ライトブリンガー（ヴォルド(必)）	6,307,390	JBL−ONY	ALL 残0
6	レイフォース (連)	8,427,900	かまし	ALL 残1
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ(連)）	1,334,500	EGC−(神)STR	ALL
8	餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ(連)(必)）	2,600,000	SSC−VAP㊓	ALL D×25
9	餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン(連)(必)）	2,525,300	JAG−WOP	ALL D×23
10	餓狼伝説スペシャル（不知火 舞(連)(必)）	2,587,200	RVS−R Y	ALL D×26

カジノカーニバル ☆=2(21)

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大江戸ファイト	511,920	Tシャツカラシマメタルスライムあらわれた	1コイン・ALL カブキ
2	大江戸ファイト	624,580	ベホイミンカラシマ	1コイン・ALL 秀月
3	大江戸ファイト	545,220	カラシマン要	1コイン・ALL 一休
4	大江戸ファイト	482,560	カラシマン要ちゃん	1コイン・ALL 金四郎
5	大江戸ファイト	656,860	カチシマンよしお&のりお	1コイン・ALL くのいち
6	大江戸ファイト	601,660	CCB	1コイン・ALL 忍者
7	スタックコラムス	369,402	DMD（偽物4号）	1コイン・ALL
8	デイトナUSA（ツイン）	2′14″62	GIL−HAMAD あと約2秒はキビしい	TA MT. 初級 16″68
9	デイトナUSA（ツイン）	3′16″79	GIL−HAMAD やりこみ不足です!!	TA MT・上級機 1′35″5
10	ヴァンパイア	636,600	FGM しかし最近はCCDです。	1コイン・ALL モリガン

ゲームコーナーフジ ☆=12(24)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	3,277,500	蒼いSSMR−DUO−XR	ALL 爪×3 R×43 (連)付
2	スーパーストリートファイターIIX（キャミィ）	2,002,500	G・M・C・URA㊥	ALL 爪×1 R×38 (連)付
3	ワールドヒーローズ2JET（マッドマン）	242.68	GSM−❶	ALL (連)付 8ステージ300
4	ワールドヒーローズ2JET（C・キッド）	237.81	GSM−❶	ALL (連)付 8ステージ300
5	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	227.45	GSM−❶	ALL (連)付 8ステージ300
6	マジンガーZ（グレートマジンガー）	9,999,999+α	DGM	2周クリア (連)付
7	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	2,441,900	(文)	ALL R×41(連)付 P×18 爪×3
8	ヴァンパイア（フェリシア）	1,263,900	G・M・C・URA㊥	ALL R×32 P×13 (連)・(必)付
9	龍虎の拳2（ミッキー）	2,716,730	BOY=少年	ALL P×23 D×8
10	得点王2（アルゼンチン）	31	SRD	ALL 失点×0

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2（14）

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン（タイプB）	20,148,040	K. scope－善之字元帥	ALL 連付き おしまい
2	ファイナルラップR（ドイツ）	2′30″95	どうしてだろう？K・I	完走 B・L36″53
3	早押しクイズグランドチャンピオン大会（vsロボット）	890	チキンヨッシー舌だ!!	ALL 89％
4	極上パロディウス（こいつ）	1,626,100	K. scope－LIT	スペシャル面 連付きマニュアル
5	エイリアンvsプレデター（ウォリアー）	3,963,300	BLOWING－T・PAC	ALL
6	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	225.45	岳■－REI	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）	214.31	MOT－F・Y	ALL
8	マジンガーZ（グレンダイザー）	9,999,999	K. scope－LIT	2－4
9	ゴルフィンググレイツ2（ナチュラル/中級）	－25	NOP－烈²	ALL
10	ヴァンパイア	828,800	K. scope－善之字元帥	ALL モリガン

ハイテクセガ大船 ☆＝3（9）

神奈川県鎌倉市大船1－23－28 ☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（ビックバイパー）	2,950,900	VMT－RED	スペシャル面 連付
2	極上パロディウス（タコスケ）	1,941,300	SIT－M. K	スペシャル面 連付
3	極上パロディウス（ツインビー）	1,986,900	VMT－ABU	ALL 連付
4	極上パロディウス（ひかるちゃん）	2,146,900	ECM－SSI－S. I	スペシャル面 連付
5	極上パロディウス（ミカエル）	2,986,900	ECM－FISCHER	スペシャル面 連付
6	極上パロディウス（こいつ）	4,187,600	ECM－SSI－S. I	ALL 連付
7	ヴァンパイア（サスカッチ）	1,286,000	ハイラちゃんVAP	ALL 連付
8	イチダントアール	ALLクリア	VMT－DAN	ノルマ206 残♡×3
9	デイトナUSA（初級）	2′12″51	CHAT－INFINITE－ずるずる	完走 B・L.16″42
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）	1,239,700	KWP－土萠ほたる	ALL 連付 オールⓅ

中央プラザ大泉店 ☆＝0（6）

東京都練馬区東大泉1－35－6永楽ビル2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター	5,202,800	FIN	プレデターウォリアー
2	ぷよぷよ	1,015,635	けもの氏	
3	ジオストーム	504,400	サリンちゃん	
4	スタックコラムス	356,198	DMDを増やす会	
5	大江戸ファイト（秀月）	627,560	ひでえお	
6	龍虎の拳2（ビッグ）	1,996,230	フッハハハー見たかね？慎一君	
7	龍虎の拳2（如月影二）	1,790,810	笑止だよ!!慎一君	
8	コラムス	9,999,999	LUM	
9	上海II	1,724	94上半期流行語大賞 あ ぇ れ（松本君）	
10				

グリーンプレイランド ☆＝0（1）

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	968,700	なかなか良い感じですね、、、ニャオゥ H. O	1c ALL フェリシア
2	ヴァンパイア	910,600	ごおつっえぇやんのうすらぁあ RYU	1c ALL ビシャモン
3	ヴァンパイア	512,200	この私の力を、見ぃ～てぇ～くぅれぇPSY	1c ALL サスカッチ
4	ヴァンパイア	567,200	あぁりぃがあとおうぅ～何だこりゃ PSY	1c ALL モリガン
5	ヴァンパイア	465,200	ポエ～って感じ、するでしょ？どう？EPH	1c ALL アナカリス
6	ヴァンパイア	500,400	お前は一体今まで何してたんだあ… S. Y	1c ALL デミトリ
7	スーパーストリートファイターIIX	1,142,400	ワタシニハワカル…「麻雀の時間よ」 RYU	1c ALL ガイル
8	スーパーストリートファイターIIX	1,372,900	ワタシニハワカラナイ…「麻雀の時だ」H. O	あ 1c ALL ディージェイ
9	スーパーストリートファイターIIX	1,047,900	穴ウメばっかでえらいすんまへんなぁTAK	1c ALL サガット
10	スーパーストリートファイターIIX	1,262,000	ここは担当に支配されている…恐しいH. O	1c ALL 春麗

ゲームセンターUFO合同集計 ☆＝1（103）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター（プレデターウォリアー）	4,166,400	X	連なし、1COIN ALL
2	バーチャファイター（ジャッキー）	1′31″83	A. M	
3	リッジレーサーSD（T. T）	TOTAL 3′29″858 BESTLAP 1′09″328	ORE	完走、6MT
4	おてんきパラダイス	1,483,140		5面、連なし
5	極上パロディウス（こいつ）	931,500	GRK－NOBU	スペシャルステージ 連付
6	極上パロディウス（大天使ミカエル）	1,111,400	青い人	最終面 連付
7				
8				
9				
10				

ゲームスポット アテナ ☆＝8（13）

東京都杉並区高円寺北2－20－6 ☎(03)3310－5318

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア連）	1,398,400	DMJ総長 狼少女命 絶妙で行こう！	ALL P5落ち 1万－3 D×2
2	ヴァンパイア（モリガン連）	957,000	祝！アテナ町田へ進出 DMJ（絶妙）REN	ALL
3	大江戸ファイト（霞連必）	1,114,140	祝！新店長任命!? DMJ（絶妙）OGD	ALL
4	マジックソード（連必）	15,752,047	GGE－Login－みくちゃん（元○○）	ALL
5	ぐるりん（昇進）	22,120	町田で会いましょう GSA－周 R	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス連）	1,280,950	本当は好きだったんだぁ菊也ィbyOGD	ALL（絶妙のフォロー）
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（フェイリン連必）	1,377,200	DMJ－狐少女命絶妙 チャンホンボタン使用	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（亮子連必）	1,344,900	DMJ－狼少女命	ALL
9	大江戸ファイト（一休連必）	786,020	宮崎 良太	ALL
10	餓狼伝説スペシャル（ジョー東連必）	2,489,300	KWP－萌（カウパーぢゃないよ）	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝2（9）

岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(0582)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア連）	1,267,500	えび	ALL
2	ヴァンパイア（モリガン連）	1,181,300	Y3	ALL
3	ヴァンパイア（ビクトル連）	856,600	ASY－AKD！	ALL
4	ファイトフィーバー（ハン連なし）	647,800	Fe	ALL
5	リッジレーサーSD（T・T）	3′30″473	バンジー武村の弟子	完走 MT
6	ななめでまじっく！（ななめでたびだち）	606,998	ASY－KAMEⓇ	ALL
7				
8				
9				
10				

西銀座ゲームプラザ ☆＝2（13）

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	1 coinALL	FLAP－TEI with AND	
2	対戦ぱずるだま（ユミちゃん）	1,482,500	NGP－FLAP－ANP	1コインALL
3	エイリアンvsプレデター（ウォリアー）	3,169,100	M. D. S. －ま あと.80万円？	1コインALL（BAD）
4	おてんきパラダイス（NICK）	5,478,600	FLAP－ANP	1コインALL？ 残6＋1
5	極上パロディウス（こいつ連なし）	2,255,500	NGP－FLAP－ANP	SP 1コイン
6	デイトナUSA（初級）	2′19″60	穴うめっス FLAP－TEI	
7	大江戸ファイト（秀月）	803,220	MSX68K 2E	1コインALL
8	大江戸ファイト（かすみ）	680,640	FLAP－TEI	1コインALL
9				
10				

ゲームセンターポパイ ☆＝2（2）

東京都足立区綾瀬4－9－31 ☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（こいつ連）	4,177,100	CIY	スペシャルステージ
2	極上パロディウス（ミカエル連）	1,870,600	かなりザコです。MOL－キラートマトの	スペシャルステージ
3	レイフォース連	7,795,800	KSD－ZXS	ALL
4	おてんきパラダイス（NICK王子）	5,823,740	M. O. L. －ZAPP!! サスカッチマン	ALL 残×7
5	おてんきパラダイス（ROY王子）	5,454,710	打倒！雪男！サスカッチには負けん！SAI	ALL 残×5
6	ジョー＆マック リターンズ	1,265,731	とてもザコです。MOL－キラートマトか	ALL 残×1
7	ワールドヒーローズ2JET（J・マキシマム）	255.54	のびないのでザコです キラートマトか	ALL ボーナス×10
8	ななめでマジック	580,652	やっとクリア（ザコ）M. O. L. －PYS	ALL
9	ソニックウィングス2（まおまお連）	1,295,800	あーまおさまー。好きにしてーん♡ ねんど	2－2 ラスト目玉 8面目玉なし
10	マジンガーZ（グレンダイザー）	9,999,999＋α	はむはむ 他、カンスト2名	2周ALL

アイリン夢空間 ☆＝21（40）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(05832)7－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（グレンダイザー）連付	9,999,999＋α	TRM－2代目音無響子（DOM）	全2周ALL
2	エイリアンvsプレデター（リン・クロサワ）連必付	5,677,600	GGE－CRISP－PAN	ALL 残1
3	極上パロディウス（マンボウ）連付	3,468,400	GGE－WXE	ALL
4	イチダントアール	1コインALL	OGAME	ALL
5	バツグン（タイプ・B）連付	24,168,040	GGE－CRISP－MKC.	ALL 残B×5 ブタ×4
6	バツグン（タイプ・B）連付	22,779,080	IML－PET	ALL 残B×4 ブタ×4
7	ゆうゆのクイズでGO!GO! 連なし	696,000	IML－PET	ALL 1万×2 ALL100％
8	超時空要塞マクロスII（ビギナー）連付	3,790,180	CYCLONE－R. T	ALL
9	超時空要塞マクロスII（ミディアム）連付	4,107,490	CYCLONE－R. T	ALL
10	超時空要塞マクロスII（エキスパート）連付	4,619,380	CYCLONE－R. T	ALL

ゲームパレス ☆＝0（5）

静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（マジンガーZ、連ナシ）	9,999,999＋α	ハポ様	2－4にて達成 エアコン入荷
2	極上パロディウス（こいつ、連付き）	2,042,500	Mr. Y. N 今年一児のパパだよ♡	SS／1周クリア時1,470,000
3	極上パロディウス（ミカエル、連付き）	1,567,000	パレス期待の新人 大窪秀俊	ディスコでトン死 ペンキ屋の若旦那
4	大江戸ファイト（五右衛門）	1,196,100	ハポ様	ALL／P×15
5	大江戸ファイト（嵐）	1,100,540	邪神ドラクソス様	ALL
6	大江戸ファイト（霞）	1,084,200	ゴールデンサンミー様	ALL
7	エイリアンvsプレデター（プレデターハンター）	3,860,700	XDR	ALL
8	リッジレーサー2（初級）	1′57″866	WAD－TNB－ELYす	BEST LAP 0′58″925
9	レイフォース（連ナシ、オート）	6,519,300	ロロロロロロシロシアン中村「JALめ」イコ	ALL／これからはヴァンプなの？
10	ビューポイント（連ナシ）	4,157,760	全日本ビューポイン党 U. G. M.	ALL／なぜ伸びたか今だに不明

ゲームセンターコパIII ☆＝22（138）

神奈川県秦野市南矢名2－19－5東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（グレンダイザー連）	9,999,999＋α	Mr. カネコ（一休と三平マニア）	2周ALL
2	イチダントアール	ALL	KMC－TEM	残♡－6
3	大江戸ファイト（秀月連必付）	1,259,300	KMC－IZA T	ALL
4	大江戸ファイト（霞連必付）	1,214,300	KMC－IZA T	ALL
5	大江戸ファイト（五右衛門連必付）	1,211,960	KMC－IZE T	ALL
6	大江戸ファイト（三平連必付）	1,116,380	G. M. C. やちょ	ALL
7	大江戸ファイト（金四郎連必付）	1,107,140	QQQ	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（マットロック連必付）	1,219,250	KMC－IZA T	ALL
9	餓狼伝説スペシャル（ジョー・東必付）	2,648,100	SSC－VAP	ALL 連なし
10	レイフォース（連付）	8,557,000	かまし	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）
黄金の城、バラデューク等のOLDゲーム続々入荷中。ぜひ遊びに来てください。

●PLファンタジア&バレンシア（秋田）
当店ヴァンパイア50円です。ファンタジガーZは100円です。でもマジンダで配布中です。フロム ファンタジア 庵はタ

●モンテカルロ（群馬）
サムライ、対戦台になりました。あと一部に好評の「おりゃ投げ」（119号参照）ですが、考案者の某店員に聞いたところ「あれは家に友達を呼んで、ネオジオで対戦をやっているとき、冗談でやったことだからゲーセンでやるのはちょっとやめた方がいいと思うよ」とのことです。

●サーカスワールド（栃木）
デイトナUSA、夏休みの間100円ノーマルに戻しました。よろしく。

●ギャレッソ津田沼店（千葉）
今月から参加させていただきます。当店はJR総武線津田沼駅より徒歩3分、3階建ての大型店です。魔魁伝説とかNOVA2001、破兆、ネクストスペース等の往オールドゲームもあるのでスコアラー以外の方でも遊びに来てください。

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
今回から参加することになったゲームイントーヨコ北越谷店です。当店では月2回くらいのペースでSストIIXの大会を行っています。ネオジオもゲームの大会も行っています。強い挑戦者をお待ちしています。（大会は毎週行っています）シューティングもNAI氏等がんばっていますので「極パロ420万」等のプレイをぜひ見に来てください。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
この号が出るころにはリッジレーサー2のタイムアタックが激戦状態でしょう。燃え尽きるかLED!?LEI吉参戦か!?

●キャッスル&YOU&YOU（東京）
でんき屋さんを励ます会に出席いただいたRT氏、UGF氏、京城氏、KN氏、きらり屋さん、ONY氏、NEC氏、STR氏、VAP氏、どうもありがとうございました。by酔っぱらいRY

●ゲームコーナーフジ（東京）
八千代のみなさま、ご来店誠にありがとうございました。GMCURA㊥

●ゲームセンターポパイ（東京）
今回から掲載店になりましたゲームセンターポパイです。みなさんよろしくお願いします。カプコンのロケ、サンプルは必ず入荷します（電話確認は不可！）ので遊びに来てください!! by XDR&ZAPP

●ゲームセンターコパIII（神奈川）
GMCやちょが芸風を変えました。（サングラス、半ズボン）

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
夏休み中、遠征に来てくれた方、ありがとうございました。by NGP店員一同

●ゲームパレス（静岡）
夏休みに来店してくれた方々、楽しんでいただけましたか。まだ来ていない方はあと2日残ってますよ！（悪魔…）担当U.G.M.

君こそゲーメスト！

その3

牌砦Ⅱ		3,303,000	METAL亜也虎	GAME's WILL (京都)
ファイヤーバレル	連なし	11,605,600	うーきーLEO	ゲームプラザ (熊本)
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	2,343,733	★一暗黒龍	チャレンジバンバン (愛媛)
	ロバート・ガルシア	☆ 連2,442,960	写真より実物ガマル♡ PST−JUN㊙	プレイランドスカイシアター (埼玉)
	ミッキー・ロジャース	2,716,730	BOY＝少年	ゲームコーナーフジ (東京)
	ジョン・クローリー	連3,702,140	ミー	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	ジャック・ターナー	2,149,940	RBN−CYR−AZC㊌	ノーベル&ヒノーズ下井草 (東京)
	ユリ・サカザキ	3,064,690	SMU−RBN まいん㊍	
	Mr.ビッグ	☆ 連必3,111,490	ESSAY㊙新命明	ハイテクセガ高崎 (群馬)
スラムダンク		408	だいもん	個人申請 GAME'S DRAGON (京都)
スーパーストリートファイターⅡ	リュウ	連2,441,900	⊗	ゲームコーナーフジ (東京)
	ガイル	連2,086,500	キャッスルから帰った日に出ましたCST㋷	タイトーイン002スタジアム (大阪)
バーチャファイター	ジャッキー	1′04″28	PROFESSOR	プレイシティ NASA杉本町 (大阪)
	サラ	1′11″05	Seize−KKK	
	カゲ	1′13″70	たこ野朗	JOYCOM'S (福島)
	ウルフ	53″86	F'−chi㊙	個人申請 JOYCOM'S (福島)
	ジェフリー	1′14″06	BAN−D	
シュマイザーロボ		連3,097,100	Schmeiser−PAN大工●	モンキーハウス本館 (福岡)
餓狼伝説スペシャル	ジョー・ヒガシ	☆ 必2,648,100	SSC−VAP	荏原ゲームコーナー (東京) / ゲームセンターコパⅡ (神奈川)
	不知火舞	連必2,587,200	RVS−R. Y	キャッスル&YOU² (東京)
超時空要塞マクロスⅡ	ビギナー連付き	3,790,180	CYCLONE−R. T	アイリン夢空間 (岐阜)
	ミディアム連付き	4,107,490		
	エキスパート連付き	4,619,380		
機動戦士ガンダム	ガンダム	連必1,588,400	ELPEO㊗	八千代プレイランドカーニバル (千葉)
	ドム	連必1,473,600		
	スゴック	連必1,527,200		
	ザク	連必1,541,200		
	グフ	連必1,400,600		
	ゲルググ	連必1,603,200	ELPEO㊗ (もーできん)	
アウトランナーズ	オーストラリア	ギアボタン付き 3′16″24	J.G.K−ALL㊞	ハイテクセガ神戸 (兵庫)
	ケニア	ギアボタン付き 3′18″59	KOH	ゲームスポットパスカル (岡山)
バツグン	Bタイプ連付き	☆ 24,168,040	GGE−CRISP−MKC.	アイリン夢空間 (岐阜)
	Bタイプ連なし	☆ 22,779,080	IML−PET	
富士山バスター	かっぱ	必1,372,900	NOD−MDK	オキモト (広島)
餓狼伝説	ジョー・ヒガシ連付き	1,567,900	ごんべえⓂ	個人申請 八千代プレイランドカーニバル (千葉)
ジンジンジップ		2−7 連3,082,590	DBL−GAUT−NAI (全一御礼!!)	東横娯楽 北越谷店 (埼玉)
ビューポイント		4,157,760	全日本ビューポイント党 U. G. M.	ゲームパレス (静岡)
ヘクシオン	ロング最短ライン	834	KMC−TEM㊗	個人申請 ゲームセンターコパⅡ (神奈川)
ソルダム	セキーロモード	4,837,520	GAUT−あげおたむのすけ	個人申請 ハイテクランド上尾(埼玉)
	最短ライン	218	限界は215ぐらい GAUT−あげお	池袋プレイランドラスベガス(東京)
ゆうゆのクイズでGO!GO!	連なし	696,000	IML−PET	アイリン夢空間 (岐阜)
マジックソード		連必15,752,047	GGE−Login−みくちゃん(元○○)	ゲームスポットアテナ (東京)
1943改	1P	連5,750,910	5万くらいマイナス LAOS−長田仙人	ビックウェーブ (高知)
スーパーハングオン	シットダウンエキスパート	8′44″58	ARIS (キャサ夫)	プレイシティ24 (北海道)
訂正				
グランドクロス		ALLクリア	ドリカムくん	ハイテクセガ神戸 (兵庫)
スーパーストリートファイターⅡエックス	ガイル	☆ 連2,666,500	CYCLONE−HURRICANE	タイトーイン002スタジアム (大阪)
ワールドヒーローズ2 JET	M・パワー	☆ 247.63	ESSAY ATOMIC−BUK	ハイテクセガ高崎 (群馬)
龍虎の拳2	ロバート・ガルシア	☆ 連必2,411,070	PST−JUN㊙	プレイランドスカイシアター (埼玉)
ファイターズヒストリーダイナマイト	マットロック	連1,204,000	KMC−IZA㊀	個人申請アミューズメントスクエアモダンガーデン (神奈川)

リッジレーサー2は4部門での集計ですが、前作のタイムトライアルのみ集計の影響かほかの部門の申請は極端に少なかったです。しかし、前作の人気を考えると、台数の出回りさえしっかりすればかなりの人気機種になると思います。

エイリアンVSプレデターはなかなか熱い闘いが繰り広げられています。今後はどうなるでしょうか。

ワールドヒーローズ2JETでは300、00のスコアが達成されました。キャラクターはリョフとジャックの新キャラコンビです。これで4キャラ目となり、可能と言われてきたキャラは達成されたことになりましたが、ほかのキャラでは可能なのでしょうか。

極上パロディウスはタコスケのクリア達成が出たため、全キャラクリアになりました。

今回10店未満のニューゲームは、ジョー&マック リターンズ、雷電DX、ほかです。

今回打ち切りの機種は、ジオストーム（工場出荷設定）、ワールドヒーローズ2のジャックとリョフ、マジンガーZ、イチダントアールです。

訂正があります。グランドクロスはALLクリアで統一しましたが、ハイテクセガ神戸のスコアを見落としていました。ダンジョンズ&ドラゴンズのエルフで8・15号のゲームインダイエイ、8・30／9・15合併号のワンダーランドのスコアは共に以前のスコアを上回っていませんでした。

（がっちん）

ゲームセンター101&遊 ☆＝1（2）

新潟県新潟市小針上山6−12 ☎(025)233−3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	2,943,200	FGK−TOM	ALL コイツ使用
2	極上パロディウス	1,427,000	FGK−TOM	ALL ツインビー使用
3	極上パロディウス	1,611,000	FGK−TOM	ALL ミカエル使用
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,465,700	飢えなき子	ALL リュウ
5	龍虎の拳2	1,844,990	BLOWING −T. PAC	ALL P×20 リョウ・サカザキ
6	エイリアンvsプレデター	2,857,700	プレデター	7面 2機設定 ウォーリアー
7	エイリアンvsプレデター	3,272,300	LED	7面Boss リン・クロサワ
8	ヴァンパイア	560,600	トドメは分身	ALL モリガン
9	ヴァンパイア	556,400	アナカリス友の会会員2号	ALL アナカリス
10				

オレンジハットとなみ

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	9,659,160	にんくん	ALL
2	マジカルスピード	83,650	フィールドは無限でも無能 SRE−BAT	普通MODE 5人目
3	エイリアンvsプレデター	1,426,500	…青キップ小西	R−8
4	マジンガーZ	1,678,950	NOV	
5	ヴァンパイア	34抜	今日も残業ど〜なっとるん！小沼ニューシロー	ザベルにて
6	スーパーストリートファイター	704,900	双龍戦隊レッパ…レッド市村ブー	ALL
7	ギガ・コテス	1,001,200	だって火撃っとりゃイイがんぜ毛利	最終面
8	功里金団	93,250	30kmオーバーでもOK 佐々木イヤオ	R−2
9	ソニックウィングス2	743,800	結婚したりリストNo1、小沼ニューシロー	R−8
10	ギャプラス	100,000,000+α	いたくら	R−578で達成

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝34（68）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	1,428,900	T. Clue−KOS	ALL P×19
2	エイリアンvsプレデター（ウォリアー㊤㊯）	5,505,000	T. Clue−ISD	ALL
3	エイリアンvsプレデター（ハンター㊤㊯）	5,376,400	T. Clue−ISD	ALL
4	エイリアンvsプレデター（シェーファー㊤㊯）	4,512,500	T. Clue−ISD	最終面
5	大江戸ファイト（ベンケイ ㊤㊯）	1,176,080	T. Clue−じょ〜じ㊎	ALL
6	大江戸ファイト（三平）	1,056,180	T. Clue−KOS	ALL
7	レイフォース	8,509,900	B. J	ALL ㊤付き
8	ワールドヒーローズ2JET（リョフ）	300.00	T. Clue−KOS	ALL
9	ワールドヒーローズ2JET（ジャンヌ）	257.09	T. Clue−RIK	ALL
10	イチダントアール	ALL	一段と最狂 夢幻覇	残×2 総ノルマ208

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝2（146）

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	ALLクリア	戦う高校生ILA−'TMR'たこまる	クリアノルマ204 残6
2	マジンガーZ（マジンガーZ、連なし）	9,999,999+α	ばかのひろし㊞ 緑は最凶だ！	2回目5面ボス 緑のバカ
3	マジンガーZ（グレンダイザー、連なし）	9,999,999+α	DECO愛好会AMI−EX、E. T!	2周目4面
4	対戦ぱずるだま（ゲーマーレベル、博士）	927,000	SG−ELFまこりん（うそ）	R7
5	ジオストーム（連なし）	2,387,900	不人気ゲーで、もう消えた、悲しみのE. T	2回目5面ボス
6	マジンガーZ（グレートマジンガー、連なし）	6,513,570	KAWグレート	1回目8面ボス クリア出来ん！
7	極上パロディウス（こいつ、連なし）	2,215,400	1回目がライバル	ALL 残0
8	ハイパーデュエル（ロイド）	2,312,371	けっこうバカミスくん㊞	ALL 残2
9	スラムダンク	223	ジョージ	ALL NEW YORK
10	D&DⓇ（エルフ）	1,202,054	キャミィ愛好会えくすたあ	ALL

キャノン最前線 ☆＝0（85）

愛知県名古屋市昭和区隼人町7−11 ☎(052)834−2600

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	だるま道場	278,340	てぃえっち	ALL
2	ヴァンパイア（アナカリス）	565,800	ⓩ	ALL P×2
3	エイリアンvsプレデター（ハンター）	4,740,700	あなうめ君でーす。	ALL ㊤㊯付
4	エイリアンvsプレデター（リン）	4,478,900	K. M. 君	ALL ㊤㊯付
5	極上パロディウス（こいつ）	2,007,900	NBLA−DOH！	S. S. 連なし
6	極上パロディウス（ツインビー）	1,076,500	トヨタのマッチョZOL	S. S. ㊤付 ひまつぶし
7	極上パロディウス（マンボウ）	1,947,900	CANNIBAL−CORPSE−ZOL	ALL ㊤付
8	極上パロディウス（ミカエル）	2,507,400	IML−MIROK！	ALL ㊤付
9	ヴァンパイア（デミトリ）	1,016,500	きんだいちこうすけ	ALL P×？
10	プラスアルファ	8周目5面 10,000,000+α	ZOL君がライバル	

松井商店ゲームコーナー
大阪府柏原市国分西１－３－５国分駅前　☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン)	625,700	もうしっこしたいぞ～～また勝山忠様じゃ～	１コインクリア これから…
2	ヴァンパイア (サスカッチ)	562,500	水谷修こと (おみず) ウフ♡	ラストボス またやるで―
3	トップハンター	352,000	柏東軍団参上!! BY阿部	最終ステージ (もうちょっと)
4	得点王２	７勝27点無失点	♡ 松井孝至 前田優子 ♡	まだまだ、やるで～（日本）
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	890,400	TYKこと親友 沖君であるBYに一ち	１コインクリア やっとぬいたぜ！
6	スーパーストリートファイターⅡX	1,372,000	またゲーメスト 買うぞ―椋井たけ	１コインALL (リュウ)
7	ワールドヒーローズ2JET(ジャンヌ)	172.00	川崎君、浅田君、みてるか　竜太だよ！	１コインALL (ライフ)
8	龍虎の拳２(タクマ)	1,882,500	オレが中山だ！ (FIN)	１コインALL (キム使い)
9	餓狼伝説スペシャル(キム)	2,056,700	木村君ながのさんオレはついにのったぞ―	くすもとこと (ME)
10	餓狼伝説２	1,580,500	梅本しゅうへい (あへあへ)	全パ＋α アンディボガード

プレイシティNASA杉本町店　☆＝40(193)
大阪府大阪市住吉区山之内３－３－５　☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス (NCK王子)	6,024,700	のりQ	ALL 残６
2	イチダントアール	ALL	でん先生	１coin
3	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!	7,420	やったぜ!! YAS	ALL
4	極上パロディウス (ひかるちゃん(連))	4,001,600	矢野和也(19才)	ALL 残０
5	極上パロディウス (ツインビー(連))	2,840,900	H. M	ALL 残１
6	極上パロディウス (ペン太郎(連))	2,733,500	AXIOM－H. Y(楽)	ALL 残０
7	極上パロディウス (タコスケ(連))	2,082,500	H. M	ALL 残１
8	バーチャファイター (ジャッキー)	1′04″28	PROFESSOR	ALL
9	バーチャファイター (サラ)	1′11″05	Seize－KKK	ALL
10	龍虎の拳２ (ジョンクローリー(連))	3,702,140	ミー	ALL(P) D×12

天野スポーツのゲームコーナー　☆＝０(７)
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (フェリシア)	932,300	K. H	１コインALL
2	ソニックウィングス (F15)	1,050,600	AMN	１コイン２－１
3	ソニックウィングス	1,029,700	AMN	１コイン２－２
4	極上パロディウス (こいつ使用)	1,040,400	辛味汁かけ飯	１コイン２周目３面
5	エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	4,004,100	AMS	１コインALL
6	ハイパーデュエル (LASA使用)	2,004,006	メルより愛をこめて♡	１コインALL
7	餓狼伝説スペシャル (ダッキング使用)	1,685,400	USIっス	１コインALL
8	パンクショット	74	タボが～	２人同時プレイ １コインALL
9	サムライスピリッツ (覇王丸)	677,250	by. HAO	１コインALL
10	キングオブドラゴンズ (エルフ)	1,871,100	Y. L	１コインALL

ゲームセンターピノキオ　☆＝２(28)
兵庫県明石市本町１－１－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２ (F－15)	1,067,900	金曜の夜は来ない SVR－TAK(か)(退)(職)	２－１
2	ソニックウィングス２ (F－14)	936,400	いもの兄貴 LEO	１－９
3	雷電DX (練習)	1,537,770	LEOの弟 SVR－B・Sいも	ALL
4	ヴァンパイア (オルバス)	702,600	春はゲーセン♡ 朝比奈夕子(数)(う)(ま)	ALL
5	大江戸ファイト (嵐)	653,400	SVR－TUN(豫)	ALL
6	大江戸ファイト (秀月)	659,380	土曜の夜も来ない SVR－TAK(か)(就)(職)	ALL
7	バーチャファイター (ウルフ)	1′15″97	TZSって何すか!? RAS(や)(む)(を)(え)(ん)(な)	ALL
8	ワールドヒーローズ2JET (マキシマム)	257.18	KTK	ALL
9	エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	4,384,700	ウルバカなんだから♡ SVR－かる夫(朝)	ALL
10	ジオストーム	5,617,200	予想屋コーナー：３日 SVR－TAK(が)	４－５

チャレンジャー関大前店　☆＝６(63)
大阪府吹田市千里山東１－14－２　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２ (MAO－MAO)	1,264,800	クァアできるの？ 咆哮野郎真珠	S－12
2	対戦ぱずるだま (リョウ)	999,100	二代目魏魁巣覇和亜怒 NOB	７人目
3	ライトブリンガー (アッシュ)	6,545,020	あと30万はのびる 咆哮野郎まJU	残０　ALL
4	ライトブリンガー (ヴォルト)	6,513,890	次々回FINAL予定咆哮野郎まJU	残０　ALL
5	ライトブリンガー (グレン)	6,542,270	女神像約25万 咆哮野郎まJU	残０　ALL
6	ライトブリンガー (システィー)	6,577,570	咆哮野郎まJU	残０　ALL
7	イチダントアール	ノルマ204	KKJ－んぞうは ＆まJU	ALL
8	お天気パラダイス (スノー)	5,234,680	咆哮野郎まJU	ALL　残６
9	ジオストーム	3,408,400	咆哮野郎真珠	３－４
10	リッジレーサー２ (T.T)	3′15″487	だから立命やって Legion－ホエホエ君	MT

アミューズメントスペース・ハスラー　☆＝０(１)
三重県熊野市木本町620－１こやま２Ｆ　☎(05978)９－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	616,700	雑貨は丸大商店 本町店	ビシャモン
2	ヴァンパイア	441,100	CUT	アナカリス
3	ヴァンパイア	457,200	AKI	デミトリ マキシモフ
4	ヴァンパイア	751,500	なつなつなつなつなつなつなつなつなつなつ	モリガン アーンスランド
5	リッジレーサー２	2′27″936	ZZR	中級　MT
6	スラムダンク	246点	NAL	
7	ぐっすんおよよ	509,800	ASR	
8	バーチャファイター	1′12″56	NAL	結城晶
9	バーチャファイター	1′04″48	NAL	ラウ・チュン
10	バーチャファイター	3′15″06	雑貨は丸大商店 記念通り店	ジェフリー マクワイルド

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝０(９)
兵庫県川西町小花１－６－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(初級)	2,401,100	毒舌トーク(綜)おやじ	ALL　赤ゴム 連なし
2	雷電DX(練習)	1,238,120	毒舌トーク(綜)おかし	ALL 連なし
3	雷電DX(上級)	712,500	毒舌トーク(綜)むスこ	４面 連なし
4	エイリアンvsプレデター (P.H)	3,454,700	夏が嫌いな男	ラストボス 連なし
5	エイリアンvsプレデター (リン・クロサワ)	4,193,400	上に同じ	ALL 連なし
6	エイリアンvsプレデター (P.W)	4,440,500	上に同じ	ALL 連なし
7	エイリアンvsプレデター (D.シェーファ少佐)	2,741,100	毒舌トーク(綜)DUO	R－７ 連なし
8	雷神魔傀 (黒騎士)	2,848,200	吹雪	R－６ボス 連なし
9	雷神魔傀 (衣世)	1,757,500	K・H	R－６ボス 連なし
10	極上パロディウス (こいつ)	1,712,800	毒舌トーク(綜)エコロジー	スペシャル 連なし

タウンスポットプレイランド　☆＝９(81)
大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ (グレンダイザー)	9,999,999＋α	このマンガしりません みてません　K. N	全２周ALL
2	イチダントアール	ALLクリア	ディルエリス使用予定	ALL
3	ワールドヒーローズ２JET (マッドマン)	231.83	MIZ神－ZZ(か)	ALL
4	ヴァンパイア (ビクトル)	640,300	フラン県	ALL
5	ソニックウィングス２ (F－14)	1,217,100	MIZ神－ZZ(か)	１c２－２
6	プニッキーズ (スコア部門)	433,800	オタゲーに強いばや兄	ALL デカ消し57
7	極上パロディウス (こいつ(連))	4,173,700	H. M	ALLクリア
8	極上パロディウス (ミカエル(連))	2,741,100	H. M	SPステージ
9	極上パロディウス (ペン太郎(連))	2,197,000	AXIOM－H. Y(楽)	SPステージ
10	極上パロディウス (ツインビー(連))	1,713,200	ダービースタラー CBR－RR	SPステージ

プレイシティキャロット四日市店　☆＝０(６)
三重県四日市市西浦２－４－５　☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (サスカッチ)	992,100	落ちモノ燃え燃え GAI	１cALL
2	ヴァンパイア (モリガン)	946,500	モリガン・ウィ～ン！ ZAN（↑FHD調）	ラスボス
3	ヴァンパイア (デミトリ)	844,600	コマンド成功→豪鬼 K. K	１cALL
4	ヴァンパイア (アナカリス)	673,300	ヒゲモジャ＆ヒゲ猛者 国宝級怪ちんピ／ム(悪)	１cALL MAXアナパワー
5	エイリアンvsプレデター (Pハンター)	4,923,800	"誰だよコイツ" BOZ－538	１cALL ち●ん君が…
6	エイリアンvsプレデター (Pウォリアー)	4,517,900	長島でスパー！ってネオクDHAL－135	１cALL
7	エイリアンvsプレデター (リン)	4,197,600	コマンド失敗→茶色陸 K. K	１cALL
8	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル)	2,337,800	チトのびるみたいな― BOZ－538	１cALL
9	極上パロディウス	1,264,100	クリアでけましぇんス くみちょう(く)	SP面
10	バタリオン	12,110	バタバタママリオン 杉やん（もう８時）	１cALL オバQ使用

川島玩具店　☆＝０(19)
兵庫県高砂市高砂町治屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	1,746,800	OZ－GAL	豪鬼ALL
2	スーパーストリートファイターⅡX (ディージェイ)	1,650,700	HIE	豪鬼ALL
3	スーパーストリートファイターⅡX (ケン)	1,580,200	RIG	豪鬼ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX (フェイロン)	1,268,100	GEA	ベガALL
5	ワールドヒーローズ2JET (ドラゴン)	196.73	吉田２	ALL
6	ワールドヒーローズ2JET (リョフ)	148.00	吉田２	ALL
7	ぷよぷよ	423.890	HIE	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト (リー)	820,100	JAN	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト (レイ)	684,800	HOV	ALL
10	スーパーストリートファイターⅡX (春麗)	1,334,100	まにあった	豪鬼ALL

タイトーイン002スタジアム　☆＝32(239)
大阪府豊中市五井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー２	3′14″602	参考記録	ALL　完走
2	デイトナUSA (中級)	2′55″87	CYCLONE－HURRICANE	４MT B. L42″42
3	ツインイーグルⅡ (連付)	7,460,872	MRU－やの	ALL
4	ツインイーグルⅡ (連なし)	6,642,010	MRU－やの	ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル(連))	2,086,500	キャッスルから帰った日に出ましたCST(ゆ)	ALL　つめ×３ P×23　37R
6	レイフォース (連付)	5,792,300	ど～する？	
7				
8				
9				
10				

GAME's WiLL　☆＝40(149)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	ALL	S. I. N	１コイン ※全機種ノーマル
2	ギャルズパニックⅡ スペシャルエディション	ALL	スノーマン	１コイン
3	対戦ぱずるだま	1,732,500	子ネコは元気？ UYK	ALL コミちゃん使用
4	ネビュラスレイ ((連)付)	2,898,890	京城	ALL
5	牌砦Ⅱ (あだうち)	3,303,000	METAL亜也虎	ALL
6	スーパーストリートⅡX (バルログ(連))	1,444,800	グッバイ！ むしおみクン	ALL　爪×４
7	極上パロディウス (パイパー)	3,274,600	近江からの使者	ALL　2P側
8	トップハンター ((連)なし)	1,815,300	WZH	ALL　残０
9	極上パロディウス (こいつ(連))	4,781,400	京城	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト (クラウン(連))	1,401,100	ツガ夫	ALL　牛なし ２本落ち

ハイスコア通信　お店から②

●アイリン夢空間（岐阜）
京城氏、ツガ氏、B.R氏、ずるずる氏、来店ありがとうございました。　by MKC＆常連一同より

●ゲームプラザ・イエローハット（愛知）
オールドゲーム「ファイティングファンタジー」が入りました。「雷電DX」はけっこう面白いです。シューティングにしてはギャラリーがついていて珍しいです。「マジンガーZ」はカンスト…稼ぎが熱いのに残念です。　担当E.T

●AMスペースハスラー（三重）
７月16日、第３回V.F.大会の結果
優勝　中道　太、準優勝　小林恭子

●プレイシティNASA杉本町店（大阪）
バーチャ銀行杉本町支店は今日もジャッキー支店長ががんばってます。「今日も入金ありがとう」は支店長の声。「うぉー今日も50円預金じゃー」はお得意様の弁。　by 頭取

●タウンスポットプレイランド（大阪）
AXIOM・H.Y奈さんとH.Mさん、来店ありがとうございました。by担当より

●松井商店ゲームコーナー（大阪）
この度仲間にしていただきました松井商店です。説明すると近鉄国分駅下車、すぐ近所に八百屋の松井商店と聞いてもらえばわかります。その裏で営業していますのでハイスコアラーの方々、来てください。

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
ぼーず君、R－N君、来店ありがとうございました。

●ゲームスポットパスカル（岡山）
当店のアウトランナーズはハンドルを取り替えてメンテナンスもまますのでスピードバスターでスイスコースを走られていた後藤徹也様、一度当店にでも遊びに来てください。　by MPL（ニセ）

●丸久ファミリーランド小郡店（山口）
待ち、はめだけのむかつくS君を誰かどうにかしてください。謝礼あります。

●プレイシティキャロット高松店（香川）
対戦大会を月１回、第４土曜日に行っています。詳しいルールや使用ゲーム、参加方法等は当店まで一お待ちしております。

●ビッグウェーブ（高知）
ヴァンパイアが通信台で入荷しました。

●サブカルチュア（福岡）
当店にも初めてシンクロ連射が付きました。サブカルのマスク氏、ありがとうございました。８号氏も来店ありがとう。

●チャレンジバンバン（愛知）
当店にはヴァンパイアの１人用が６台あります。

●ゲームプラザ（熊本）
ROBOCOOP氏、ぱんだ氏、UMA氏、はいご氏、DUE氏、無礼講伸一氏、ご来店ありがとうございました。またきてね。

●ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
新ゲームが多数入荷されたおかげで今回は久しぶりに10機種以上のハイスコアがありました。次回もたくさんのハイスコアを期待してます。また、ハイスコアにもれた方、大変申し訳ありませんでした。

ヒットゲーム BEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	—	ヴァンパイア	877	カプコン
2	1	スーパーストリートファイターIIエックス	752	カプコン
3	2	極上パロディウス	473	コナミ
4	3	エイリアンVSプレデター	430	カプコン
5	4	バーチャファイター	305	セガ
6	—	対戦ぱずるだま	239	コナミ
7	6	デイトナUSA	220	セガ
8	—	マジンガーZ	163	バンプレスト
9	—	リッジレーサー2	152	ナムコ
10	9	餓狼伝説スペシャル	127	エス・エヌ・ケイ

11位 ソニックウィングス2 125	12位 イチダントアール 124	13位 ワールドヒーローズ2 JET 119	14位 ぷよぷよ 108	15位 ファイターズヒストリーダイナマイト 91

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	スーパーストリートファイターIIエックス	818	カプコン
2	—	ヴァンパイア	773	カプコン
3	2	極上パロディウス	414	コナミ
4	3	エイリアンVSプレデター	386	カプコン
5	4	バーチャファイター	370	セガ
6	7	デイトナUSA	260	セガ
7	—	対戦ぱずるだま	218	コナミ
8	—	リッジレーサー2	183	ナムコ
9	—	イチダントアール	152	セガ
10	5	リッジレーサー	129	ナムコ

11位 餓狼伝説スペシャル 114	12位 ワールドヒーローズ2 JET 114	13位 リッジレーサーZ 113	14位 ぷよぷよ 109	15位 ファイターズヒストリーダイナマイト 95

ヴァンパイア初登場1位

ストIIと違うヴァンパイア

今年はカプコンのヴァンパイアが初登場で人気1位、インカム2位になりました。カプコンではストIIシリーズを除けば初めての対戦型格闘ゲームで、スタートは順調なようです。

ヴァンパイヤは、古今東西の怪物が対戦格闘するという、かなり変わったゲームです。キャラクターがウケ狙いでないので、その点とっつきにくさを心配したのですが、実際には多くの人がプレイしてくれています。これは、カプコンの対戦ものというネームバリューがとても大きかったと思われます。

ゲームの内容は、ストIIシリーズのシステムを受け継いでいるものの、かなり奇抜な技とシステムが組みこまれています。デミトリなどはストII感覚でできるものの、他のキャラクターは独特な操作性を覚えこまなければいけません。

特に、目押しでタイミングよくボタンを押すと小・中・大と通常技が連続技になるシステムは、一部の対戦マニア以外ほとんど使われていません。本当はとても奥の深い対戦ゲームなのですが、ストII感覚で遊んでいると面白さがわからずやめてしまうことにもなりかねない不安要素があります。

スーパーストIIエックスは、今回は人気1位の座をヴァンパイアに譲りました。ヴァンパイアの台が増えたため、エックスの台数が若干少なくなっています。しかし、この集計以降ゴウキのコマンドが広まったため、再び勢いを盛り返すことは間違いないでしょう。しかし、ゴウキだけでは人気の復活は一時的なものとなりそうです。

好調ぱずるだま

続くゲームは先月同様極上パロディウスとエイリアンVSプレデターです。エイリアンは、後半面の難易度があまり高くないのが残念。やめてしまった人も出てきていて、一気に落ちることはないものの徐々に下がっていきそうです。

コナミの対戦ぱずるだまの人気も見逃せません。マニアックでよく考えられたシステムはさすがで、一度ハマるとやめられない面白さがあります。ぜひプレイしてみてください。

（ぜんじ）



（愛知県　河辺　剛君）

ハイテクセガ神戸 ☆＝7（25）

兵庫県神戸市中央区元町通1－11－19　☎(078)391－5712

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	1コインクリア	S.I.N	ノルマ数 206残2 デビュー！
2	デイトナUSA（中級）	2′51″64	NAN－F読まれてんの！	T.A完走 MT
3	デイトナUSA（上級）	3′11″67	V－spec完売記念ベジータ㋮	T.A完走 MT
4	極上パロディウス（コイツ）	2,720,500	SUR－ペガサス㊉	ALL くさいものに豚
5	極上パロディウス（タコスケ）	1,824,100	SUR～来年帰ります天霸㊉	SPステージ セミオート
6	ヴァンパイア（デミトリ）	960,300	NAN－F さよならティコ！	ALL
7	ヴァンパイア（サスカッチ）	842,900	ばりこん	ALL
8	スタックコラムス	267,317	ドリカムくん	ALL
9	レイフォース	7,207,400	S.I.N	ALL 連付
10	アウトランナーズ（オーストラリア）	3′16″24	J.G.K－ALL㊅	完走マッドパワーボタン付

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0（12）

岡山県津山市川崎147イーストランド別館　☎(0668)26－2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（ビクトル）	445,000	ハワイ行くぞハワイ！アロハムームーKAG	1コインALL 1＄100円以下
2	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）	905,800	ザンギ最下位会会長 黒ハンNEO・DIO	1コインALL 入会員募集中
3	スーパーストリートファイターIIX（T・ホーク）	1,000,900	津山メキシコ人部隊長 ももいろホークKAG	1コインALL 入隊員募集中
4	スーパーストリートファイターIIX（飛龍）	1,715,000	飛天流功夫師範 黒龍NEO・DIO	1コインALL 入門者募集中
5	スーパーストリートファイターIIX（ベガ）	1,219,000	アルティミットムズい NEO・DIO	1コインALL あのデモはうそだ
6	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	1,457,300	ローリングスイッチは？ TOM	1コインALL うそん！
7	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1,576,700	初日の新館でーす㋜㋝ 別人TOM	1コインALL あかんやん！
8	スーパーストリートファイターIIX（ガイ）	1,275,700	2日目は出ません 別人新体操部TOM	1コインALL 笑いとれてへんが
9	ワールドヒーローズ2 JET（マキシマム）	184.47	サークル創りましょうよーね～ 新人流ゲー	コインALL 大会TRPG好き
10	ウイングウォー（エキスパート・零戦）	初プレイALLクリア	ラダーペダルつけろ！遅いぞ！SANA先生	1クレALL ひねりこみ出来ん

ゲームスポットパスカル ☆＝3（8）

岡山県岡山市表町3－7－5　☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	681,900	サーヤとおよびになって	ALL モリガン
2	イチダントアール	ALLクリア	内田有紀	1コイン ゲーム数×208
3	対戦ぱずるだま（ゲーマーモード）	1,422,500	D.・S.K－BAD	ALL ユミちゃん使用
4	トップハンター	1,241,900	SAN㋜	ALL 連付
5	アウトランナーズ（ケニア）	3′18″59	KOH	完走 M.パワーギアボタン連付
6	アウトランナーズ（北ヨーロッパ）	3′16″07	KOH	完走 M.パワーギアボタン連付
7	アウトランナーズ（ホンコン）	3′18″59	BKS	完走 M.パワーギアボタン連付
8	バーチャファイター（ウルフ）	1′14″14	A.H岡部	ALL ノーミス
9				
10				

オキモト ☆＝0（12）

広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（YF－23）	1,521,500	UTO	2－5 連付
2	ソニックウィングス2（F－15）	1,361,400	大島あみ	2－5ボス 連付
3	ソニックウィングス2（F－14）	1,124,000	いなかゲーマーTMK㊁㋝㋲㋨	10面 連付き
4	極上パロディウス（マンボウ）	1,497,900	GGE－XRX－太郎しのさんにささぐ。	連付・スペシャルマニュアル
5	極上パロディウス（ビックハイパー）	1,399,400	ETN－CHALLENGER	連付・スペシャルマニュアル
6	トップハンター	820,200	燃えつきだせ!!UTO	ALL・連なし 緑スタート
7	バツグン（TYPE A）	18,425,750	ひ、姫を怒らせてはならぬ～GGE－大坪	ALL・連付 残×0・B×0
8	バツグン（TYPE C）	15,542,380	GGE－XRX－DDS～サビガ人	4面ボス・連付
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,201,950	どいさと	ALL・必付
10	富士山バスター（かっぱ）	1,372,900	NOD－MDK	ALL・必付 P×21・ D×6

ゲームプラザ　ミッキー ☆＝1（1）

広島県広島市南区的場町1－7－2　☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（デミトリ）	1,065,100	サミーブレードでおしおきよ♡PTS－まか	ALL.D×1
2	ヴァンパイア（モリガン）	787,200	職業はエロ同人作家 大島 はげむし（仮名）	ALL
3	ヴァンパイア（ヴィクトル）	667,100	IMP	ALL
4	ヴァンパイア（サスカッチ）	548,900	IMP	ALL
5	ソニックウィングス2（F－15）	1,436,800	次回TKOFのギャルチーム りぼんちゃん	2～6 連なし
6	アルティミットエコロジー	2,396,000	職業はシーター NOD－MDK	ALL 連付 8万×6
7	エイリアンvsプレデター（リン＝クロサワ）	5,292,700	なこらすかいえんR	ALL 残×1
8	エイリアンvsプレデター（P.ウォリアー）	5,292,700	ディスク消滅に激怒じゃーずこかぷこまー	ALL 残×1
9	エイリアンvsプレデター（D.シェーファー）	4,058,100	TEN	ラスボス
10	エメラルディア（ノーマル）	9,999,999	くんち	Lv.67で達成中級スタート

サブカルチュア ☆＝9 (73)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	1コインALL	Mr. X改め イチダントーX	残ハート×5 ノルマ×202
2	エイリアンvsプレデター (ウォーリアー(連)(必)付)	5, 636, 200	まさし	ALL
3	大江戸ファイト (一休(連)(殺)付)	1, 068, 100	EST	1cALL P×8
4	大江戸ファイト (秀月(連)(必)付)	1, 283, 200	EST	1cALL P×16 D×1
5	大江戸ファイト (五右衛門 (連)(殺)付)	1, 208, 920	EST	1cALL D×1
6	大江戸ファイト (霞 (連)(殺)付)	1, 185, 220	EST	1cALL
7	大江戸ファイト (三平 (連)(殺)付)	1, 113, 700	EST	1cALL
8	大江戸ファイト (嵐 (連)(殺)付)	1, 109, 780	EST	1cALL
9	スーパーストリートファイターⅡX (ブランカ (連)付)	2, 468, 400	オレの美奈子がうさぎに変身 EST(得)	ALL 泣く泣く(電)(八)
10	スーパーストリートファイターⅡX (E・本田 (連)付)	2, 245, 100	NAM	ALL D×3 8万×0

ビッグウェーブ ☆＝0 (7)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	1943改 (1P) (連)付	5, 750, 910	5万くらいマイナス LAOS～長田仙人	ALL 上×16 モビ×6
2	ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	213. 50	クラウン出んぞー byじじい	ALL
3	ワールドヒーローズ2JET (J・マキシマム)	191. 65	SMSの95話ビデオ録画できんかった (よ)	ALL ごめんねなるちゃん (泣)
4	ワールドヒーローズ2JET (M・パワー)	180. 30	でんかⅡ号	ALL
5	V・V	31, 771, 380	点かせしてません。	2周ALL 久しぶりにした
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームシティDADA ☆＝1 (6)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン 連なし)	740, 200	ああっ へきまるさまっ	スペシャル必殺技全部見つけたKALL
2	ヴァンパイア (デミトリ 連なし)	670, 600	ムーンボール マジシャン	第6回ストⅡ大会準優勝フェイロン
3	ヴァンパイア (サスカッチ 連なし)	548, 400	YS	マジンガーZも入れてね♡
4	ヴァンパイア (ガロン 連なし)	658, 300	ヤンキー玄交	第6回ストⅡ大会優勝 Mバイソン
5	デイトナUSA (上級 M.T)	3′26″54	ハング オン	T. Aモード
6	レイフォース	633, 900	そのさん DX	おもしろいよこれロックオン
7	エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	3, 761, 800	ヤンキー玄交	1cALL
8	エイリアンvsプレデター (リン)	3, 183, 300	PON吉	ラスト
9	スラムダンク	226	NAG	
10	雀神伝説	1コインALL	ああっへきるさまっ	お馬鹿さ～ん うふっ

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0 (18)

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 Z☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	860, 302	まともに稼げん	1Cフェリシア 対戦乱入×2
2	ヴァンパイア	779, 101	TOP	1Cフェリシア 対戦×2
3	ヴァンパイア	506, 302	SPA!	1Cビクトル
4	ヴァンパイア	455, 700	REM	1Cフェリシア 対戦×1
5	ジオストーム	1, 714, 100	ねいないと	1C2－4 (FINAC)
6	トップハンター	2, 896, 100	藤波夏春	1c STクボス
7	スラムダンク	201	JUGGLER	1c ALL
8	スラムダンク	198	WiN	1c ALL
9	スーパーストリートファイターⅡX	1, 091, 200	トム	1c ALL (リュウ)
10	スーパーストリートファイターⅡX	1, 131, 500	U. C. C	1cALL (リュウ)

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆＝0 (27)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)33－6606

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	V・V	33, 082, 780	FAD－LXSIV	2周ALL また来て下さい
2	超時空要塞マクロスⅡ	7, 847, 500	SUR－LEE(犯) 水野地獄のねばり	ALL 2P側
3	ハイパーデュエル (LLOYD)	2, 112, 335	SUR－R. T(犯) 陽子地獄の人気下降	ALL
4	ガンフロンティア	841, 730	SUR－R. T(犯)	ALL 連なし
5	大工の源さん	2面	今井地獄の大工の克義 克義地獄の指切断	アンコール入荷
6	レイフォース	1, 000	新山剛 なぜかガンフォースに変わってる	中学2年生 2人目
7	コットン (連)	2, 030, 400	今井 裕二郎 今井地獄の連射接続	ALL シンクロ連
8	バイオレンスファイト	11, 748, 690	SUR－LEE 新山地獄のタイ米主食	ALL
9	ラストリゾート	637, 300	SUR－R. T	ALL (連)
10	ヴォルフィード	9, 999, 999	SUR－R. T(犯) 徳田地獄の初達成記念	ALL P×7

アメニティスペースOZ ☆＝0 (29)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	1, 973, 200	8V仮面	ALL 小野田店
2	スーパーストリートファイターⅡX (春麗)	1, 782, 600	ボンバー	ALL 小野田店
3	お天気パラダイス (スノーマン)	4, 092, 500	SSS	ALL 山口店
4	エイリアンvsプレデター (ウォーリアー)	3, 055, 500	K・K	最終面 山口店
5	エイリアンvsプレデター (リン)	2, 898, 700	INU	最終面 宇部店
6	ブニッキーズ	292, 300	草野	Lv56 山口店
7	D&D R (戦士)	1, 116, 131	マリウス	ALL 山口店
8	龍虎の拳2 (ジョン)	2, 623, 990	爆守備の(遊)	ALL 宇部店
9	だるま道場	271, 610	Supar XAK MarkⅡ	ALL 小野田店
10	得点王2	得点20失点1	NAO	ALL 小野田店

ホワイトハウス箱崎店 ☆＝5 (36)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ (グレンダイザー)	9, 999, 999+α	WGFC－JKR	ALL (連)付
2	マジンガーZ (グレートマジンガー)	3, 778, 850	機械ゲーマー トビーK4	2－4 (連)付
3	ヴァンパイア (オルバス)	1, 054, 600	SAT	ALL SPEED2
4	ヴァンパイア (デミトリー)	513, 800	WGFC－非常口	ALL
5	雷 電DX (練習モード)	1, 165, 030	クリアーシュタイン (ニセ)	ALL (連)付
6	エイリアンvsプレデター (ドオリャー)	4, 601, 200	ウーキー 夏でも皮ジャン屋	ALL
7	バツグン (C TYPE)	21, 896, 750	WGFC－DUE	ALL (連)付
8	極上パロディウス (こいつ)	3, 116, 600	だらだら君	ALL (連)付
9	スーパーストリートファイターⅡX (ダルシム)	2, 198, 400	WGFC－非常口	ALL (連)付
10	アウトランナーズ (スイス)	3′16″31	(特)プレ16″01 くそったれ！	マッドパワー

チャレンジバンバン ☆＝11 (74)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イチダントアール	1c ALL	にゃんた先生とじゃん先生と観客15人	
2	龍虎の拳2 (リョウ)	2, 343, 733	★一暗黒龍	P×23 D×8 BIGストレート
3	ヴァンパイア (ガロン)	1, 350, 300	JoJo	(?, 1,2) D×2
4	大江戸ファイト (弁慶)	1, 015, 780	わいわい	P×8 D×1
5	大江戸ファイト (三平)	922, 200	FAD－穴ウメ1号	P×7 やる気0
6	大江戸ファイト (嵐)	850, 520	FAD－穴ウメ2号	P×4 やる気0
7	大江戸ファイト (一休)	792, 000	FAD－穴ウメ3号	P×1 やる気0
8	大江戸ファイト (獅子丸)	745, 880	FAD－穴ウメ4号	やる気0
9	大江戸ファイト (金四郎)	724, 920	夏恋一仗助	P×1 やる気0
10	ブニッキーズ	215, 800	外道 T・H	発売バージョンでか43

丸久ファミリーランド小郡店 ☆＝1 (4)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (オルバス)	826, 000	S山Xのビデオみて眼中ないっす えっしー	ALL ターボ1 D×1
2	ヴァンパイア (デミトリ)	754, 300	あほザンギ 一 一カバン 返せ	ALL ターボ1
3	ヴァンパイア (サスカッチ)	504, 700	ストⅡ対戦者求ム、ただしS山はパス	ボス死亡ターボ1 連勝中のZA
4	ヴァンパイア (ビクトル)	379, 900	サブカル専門学校 体験入学で永久追放(な)	ボス死亡ターボ1
5	ヴァンパイア (アナカリス)	268, 800	S山待ちとはめて大会優勝しても7分の力(な)	8人目 ターボ1 投げがあれば…
6	極上パロディウス (こいつ)	1, 622, 700	アンリ・クレートー最高っす。byあきぼー	(連)付き スペシャルステージ
7	エイリアンvsプレデター	1, 840, 300	椙山をいじめる毎日にあきたっすよ。A2A	ウォリアー 6面ボス
8	スーパーストリートファイターⅡX	1, 920, 800	ジャブリザーサル×21 Pスタートは終了(な)	ケン バカ死亡 戦破のみのスコア
9	対戦ぱずるだま	971, 100	(は)スーでーす。今度はブウっす、	ゲーマー 7人目
10	ヴァンパイア (ザベル)	428, 600	云っちんでーす 松ちゃんに夢中(女)	ボス死亡 ターボ1車は180SX

PALY－HOUSEアスカ ☆＝0 (4)

佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	605, 000	Mr－N・M	ALL サスカッチ
2	エイリアンvsプレデター	2, 624, 000	Mr－JOE	S－7 ウォリアー
3	ジオストーム	108, 205	IPHA－TN	S－2
4	アルティミットエコロジー	976, 800	Mr－ISHIBASHI	S－6
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	611, 900	IPA－TKO	ALL ジャン
6	ワールドヒーローズ2JET	236. 86	DGE－SLO	ALL J・マキシマム
7	スーパーストリートファイターⅡX	1, 514, 000	IPA－TKO	ALL リュウ
8				
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆＝6 (177)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス (ROY王子)	5, 212, 100	G. M. C. みやさん	ALL
2	痛快ガンガン行進曲	144, 895	SRQ	ALL ジョオー使用
3	マジンガーZ(連) (グレンダイザー)	9, 999, 999	G. M. C. R－I	ALL
4	大江戸ファイト(連) (霞)	1, 064, 420	進藤さんテープ送ります。Y. H	ALL
5	シュマイザーロボ(連)	3, 097, 100	Schmeiser－PAN大工 ●	ALL ワルキュリア FR. 550
6	ソニックウィングス2 (連)(A－10)	1, 309, 900	G. M. C. R－I	2－6
7	ソニックウィングス2 (連)(F－15)	1, 480, 300	G. M. C. R－I	2－5
8	ソニックウィングス2 (連)(F－14)	1, 476, 400	G. M. C. R－I	2－4
9	ソニックウィングス2 (連)(RAFALE)	1, 467, 800	G. M. C. R－I	2－5
10	ソニックウィングス2 (連)(AV－8)	1, 536, 100	G. M. C. R－I	2－6

プレイシティキャロット高松店 ☆＝0 (2)

香川県高松市片原町2－4細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター (ダッチ・シェーファー)	2, 843, 400	インチキ中国人	7面ラストボスまで
2	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	1, 172, 300	吉本幸司	1CALL
3	スーパーストリートファイターⅡX (ブランカ)	1, 031, 000	アビゲイルクリ スタルパワーメイクアップ	1CALL
4	スーパーストリートファイターⅡX (春麗)	1, 002, 300	林原めぐみ命！ byTMA	1CALL
5	スーパーストリートファイターⅡX (サガット)	875, 400	吉本幸司	1CALL
6	ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	192. 18	サルログ	1CALL
7	ワールドヒーローズ2JET (フウマ)	185. 04	火の七日間パートⅡ	1CALL
8	ワールドヒーローズ2JET (ジャンヌ)	180. 69	林原めぐみ命！ byTMA	1CALL
9	ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	154. 91	帰ってきた幻水明	1CALL
10	ゴルフィングレイツ2 (テクニシャン・プレイヤー)	－20	シュトロハイム	ナチュラルフォレストコース

ハイスコア通信 担当者から

今回は、全体的に☆獲得数が多くトップのハイテクセガ高崎も5つの☆を獲得し、ガッチリと首位の座をキープしている。前回、2位との差はわずか☆4つであったが今回は7つ差とし、やや引き離すことに成功した。

プレイシティNASA杉本町は、☆獲得数2つにとどまったが、トップは9つ獲得しているだけに、それが☆に結びついていないだけと言えるだろう。このあと、人気機種に絞ることができれば、一気の巻き返しも多いに期待できる。

GAME's WiLLは、今回2位に返り咲くなど、まだまだ上位を伺おうかというところ。やはり目が離せない存在だ。

そして、毎回注目されながらも、今回さらに順位を上げてきたのが扇ヶ丘レジャーセンターだ。とうとう4位にまで登りつめ、まさに首位へ手が届くというところまでやってきた。

☆獲得数上位店(9.15号～9.30号)

順位	店名	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎（群馬）	5	47
2	プレイシティNASA杉本町（大阪）	2	40
2	GAME's WiLL（京都）	5	40
4	扇が丘レジャーセンター（石川）	6	34
5	タイトーイン002スタジアム（大阪）	2	32
6	プレイランドスカイシアター（埼玉）	6	30
7	ゲームセンターコパIII（神奈川）	7	22
8	アイリン夢空間（岐阜）	6	21
9	荏原ゲームコーナー（東京）	3	20
10	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	1	18

次回のスコア申請締め切りは

9月8日（9日消印有効）

次々回の締め切り予定は9月23日です。

てあたりしだいゲームリスト

7月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
ロイヤルランブル	データイースト	ピンボール		7月上旬	TAGボタンで3カウントを取れ！ボール乱入のマルチボールが熱い！
JOE&MAC RETURNS	データイースト	アクション	8－2	7月上旬	原始時代の暴れん坊とJOEとMACのスチャラカアクション。
雷電DX	セイブ開発	シューティング	8－2	7／18	
スポーツフィッシング	セガ	釣り	特殊	7月初旬	バーチャルリアリティ感覚のスポーツゲーム！
デザートタンク	セガ	シューティング	特殊	7月中旬	MODEL 2のパワー炸裂！テクスチャーマッピングバリバリのタンクゲーム。
ヴァンパイア	カプコン	格闘アクション	8－6	7月中旬	吸血鬼やフランケンなど伝説のモンスターたちが繰り広げる格闘アクション。
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4		やっと発売されました。
痛快GANGAN行進曲	ADK／SNK	3D格闘アクション	8－3	7／25	条の対戦ワンポイントアドバイス。友達は大切にしよう。
マジンガーZ	バンプレスト	シューティング	8－3	7／7	最短カンストを出すのは誰だ!?
リーサルエンフォーサーズⅡ	コナミ	ガンシューティング	特殊	7月4日	
対戦ぱずるだま	コナミ	パズル	4－1	7月7日	気分爽快の大連鎖を楽しみにしてね。
LD麻雀ボディコン総集編	日本物産	麻雀	KB	7／12	LD麻雀シリーズ第10弾。総集編で今までの女優たちに会える。
リアルパンチャー	タイトー	スポーツ	特殊	7月下旬	
アタック オブ ザ ゾルギア	ナムコ	シューティング		7／21	巨大生物ゾルギアをやっつけろ！
グレートスラッガーズ'94	ナムコ	スポーツ	8－3	7／27	今年も野球ゲームはナムコにおまかせください。

8月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
プリティーセーラー18禁	日本物産	麻雀	KB	8／4	開発元スィンクスのこのゲームはセーラー服の美少女雀士と戦うアニメ麻雀。
ぶろっけん	ビスコ	パズル	8－2	8／5	対戦型ブロック崩し。
天麟の書　死嗹護	ビスコ	格闘アクション	8－4	8～9月	
エイトフォース	テクモ	シューティング	8－2	8月末頃	24通りのエンディング。いくつ見られるでしょう？
テクモVゴールサッカー	テクモ	スポーツ	8－2	未定	自信あります。期待してください。
カイザーナックル	タイトー	格闘アクション	8－6	8月	
GREAT 1000 MILES RALLY	カネコ	ドライブ		8月末～9月上旬	クラシックカーラリー「ミレミリア」を再現。毎度発売が遅れてすいません。
究極!!PC原人	カネコ	アクション	8－2	9月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃／防御。
パックンバンバン	カネコ	アクション	8－2	9月以降	爆弾をつかんで投げ敵を倒す。対戦が熱い。
機動戦士ガンダムEX-REVUE	バンプレスト	格闘アクション	8－4	8月末	スーパースピードアップのためクロック交換。
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	秋頃	なんと！あの豆本をPVで作る予定あり現在資金繰り中。実現は可能か!?
バーチャコップ	セガ	シューティング	特殊	未定	現在、製作好調進行中！しばし待たれよ
ぷよぷよ通(2)	コンパイル／セガ	パズル	4－1	夏予定	あの「ぷよぷよ」がパワーアップしてカミングスーン！
ブレイジングトルネード	ヒューマン	格闘アクション	8－3	10／13	
スーパーマッスルボマー	カプコン	格闘アクション	8－5	未定	サイドビュー方式に変わりゲーム内容も一新。新キャラも登場するぞ！
ドリームサッカー'94	データイースト	スポーツ	8－2	未定	反則もできるサッカーゲーム。
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	8－2	未定	ネオジオ第4弾。力まかせにダンクを決めろ。
ガンズ・アンド・ローゼズ	データイースト	ピンボール		未定	ガンズの曲がボーカル入りでガンガン流れる。スッゲー！
前世占い　カルマアイ	データイースト	占いマシン	4－2	未定	動物、異性であった前世の様子が人目でわかる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	8－4	未定	へへっ。燃えたろ？
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	未定	未定	速報記事を見よ!!
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8－4	未定	BGMにびっくり！音の出るお店をプレイしてください。
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ	8－2	未定	もうちょい待ってね。
ガンバード	彩アート京都	シューティング	8－2	未定	再びシューティングゲームの時代が来るといいですね。
疾風魔法大作戦	エイティング／ライジング	シューティング	8－2	未定	君よ、大陸を駆ける風となれ！新システム満載で僕も満足！
スーパーストライカー	ジャレコ	スポーツ	8－3	未定	3Dタイプのフィールドで世界の強豪8チームを相手に勝ち抜き戦。
クイズ365	中日本リース	クイズ	0－4	未定	毎日替わるクイズ番組。めざせ業界No.1
ロイヤル・セレクション	中日本リース	メダルゲーム	特殊	未定	麻雀に代わる今までになかったまったく新しいメダルゲーム。
プラトニック	中日本リース	麻雀	KB	未定	麻雀にファンシーな世界をミックスさせた「プラトニックラブ」。
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	ズッコ達のアクションが超カワイイ！
ギャラクシーファイト	サン電子	格闘アクション	8－6	11月下旬	NEO-GEO格闘もの。
バーチャルバッティング	サン電子	スポーツ	特殊	11月下旬	実写のピッチャーからボールが飛び出す。

ワンダーランド　☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F　☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター	4, 941, 200	金かえせNCA ARIEL君ダス。	1コインALL リン使用
2	D&D Ⓡ	1, 002, 511	NCAのKAMIY君	1コインALL ファイター使用
3	スーパーストリートファイターIIX	1, 548, 500	AHO	リュウ使用 ゴウキに負けた
4	エイリアンvsプレデター	1, 136, 150	ナイスガイキョッシー RYOダス。	ダッチ使用 弱すぎ!!
5	キャプテンコマンドー	113, 650	RYOだす。	今さらジェネテー。7面だっけ
6	天地を喰らうII	3, 067, 500	CNAのKAMIY君	1C、ALL じじい使用
7	魔法大作戦	1, 385, 550	インチキNCAだー RYOだすだす。	最終面ボーンナム点数低すぎだー
8	ストリートファイターII'	1, 372, 900	すーぱーAHO	1C ALLケン 古いけど面白い。
9				
10				

ゲームプラザ　☆＝5（174）

熊本県熊本市九品寺5－15－7　☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジンガーZ（グレンダイザー）	9, 999, 999 pts. ＋α	MILL（新人）	1cALL 連無
2	イチダントアール	ALLクリア	狼牙野郎と助っ人の皆様	1クレ
3	ファイアーバレル	11, 605, 600	うーきーLEO	1cALL 連無2P側
4	ライトブリンガー（グレン）	6, 502, 920	ウーキーDMF窗	1cALL 残×0　連無
5	ライトブリンガー（ヴォルド）	6, 551, 040	ウーキーDMF窗	1cALL 残×0　連無
6	ライトブリンガー（システィー）	6, 611, 050	ウーキーDMF窗	1cALL 残×0　連無
7	大江戸ファイト（嵐）	1, 212, 100	ICE	1cALL 連なし
8	エアコンバット	132, 560	FMI	ALLGUN
9	おてんきパラダイス（ロイ王子）	5, 390, 000	S. Fさんお天気ですか？　DMG窗	1cALL 残×5　連無
10	スーパーX	3－7でやめた	穴埋め職人J	1c　連付

ゲームピアチャンス国分店　☆＝0（10）

鹿児島県国分寺中央3－12－37　☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（初級）	2′20″32	PPM	MT
2	デイトナUSA（中級）	3′01″75	PPM	MT T. A
3	デイトナUSA（上級）	3′30″01	PPM	MT
4	対戦ぱずるだま	957, 600	AGC－O－コードハゲ＝ナポ	ゲーマー　7人目 マミちゃん
5	ヴァンパイア	515, 400	ZAK－さる	ヴァンパイア 1cALL
6	龍虎の拳2	1, 551, 590	あゆみちゃん 西原君元気？	タクマ 1cALL
7	極上パロディウス（こいつ）	1, 198, 200	TAC－穴ウメ	㊈　SP面
8	クイズ世界はSHOW by ショーバイ	2, 540	AGC－MIN&GNR	
9	ソニックウィングス2（アーサー）	704, 400	TAC－穴ウメ	連なし　9st
10	エイリアンvsプレデター	807, 000	AGC－MIN	D－少佐 4st

ヤングパレス　☆＝0（1）

沖縄県沖縄市中央1－14－2　☎(096)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	1, 159, 600	H, H, S	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	783, 300	EL&P	ノークリア
3	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ）	573, 800	M, C	ノークリア
4	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	739, 800	D, J	ノークリア
5	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1, 139, 000	M, S	ALL
6	ワールドヒーローズ2 JET（ジャンヌ）	110, 40	S, H	ALL
7	ワールドヒーローズ2 JET（リョウコ）	190, 27	K, E	ALL
8	ワールドヒーローズ2 JET（ハンゾウ）	195, 82	QUEEN	ALL
9	ワールドヒーローズ2 JET（ラスプーチン）	151, 35	BEAVES	ノークリア
10	ワールドヒーローズ2 JET（エリッリ）	182, 14	HEEP	ノークリア

香港ナムコSHOP（海外）

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL PLAOIBLUARD ROAD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1, 521, 600	Kwok PEI TER	
2	リッジレーサー	4′03″756	香港の中坊ダー!!	
3	バーチャファイター	3′20″61	スコア下がっとるゾー	
4	エイリアンvsプレデター	987, 500	KWAN SAI KIT	
5	おてんきパラダイス	337, 000	WONG HAYDE	
6	極上　パロディウス	160, 900	UNDEGISTER	
7				
8				
9				
10				

すばらしい本屋さん84軒

千葉県習志野市
ブックプラザみしま大久保店

京成大久保駅から徒歩1分。電車おたくの店長がたまにいる書店です。店内には、バックナンバーの嵐。「ゲーメストは売れていますか」と聞かれて、「ぼちぼちです」と素直に答え「おせじでも"バリバリ売れてるよ"と言ってくださいよ」とつっこまれることしばしば。そんな素直な店員が店長をさしおいて「シキル」店、ブックプラザみしま大久保店。さあ、みんな自分の目で確かめに行こう。つづく。え？今号だけ？あっそう。


「ぱっちりですよ。」の村上です！

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま大久保店
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館8F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●[illegible]
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●[illegible]店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-8サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●[illegible]店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●[illegible]店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6　109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシュ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方
●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-8
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●[illegible]書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5867
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
プルータスビル4F、5F
06-211-1284
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京阪モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店[illegible]店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

GAMEST

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト

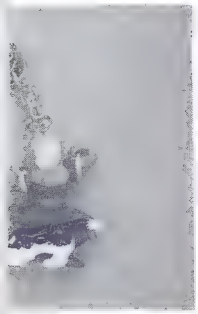
現在在庫がある貴重なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（P136についているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の⑦屋に直接買いに行く（場所はP105参照）など数パターンある。全号収集して真のゲーマーを目指そう。さあ、売り切れる前に買い集めよう!!

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスⅡ
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターⅡ（以降ストⅡ）
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号）1000円　増刊　ストリートファイターⅡ
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストリートファイターⅡダッシュ
（付録）ストⅡダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
No.97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号増刊）1200円　増刊　ワールドヒーローズ2
（付録）遊べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターⅡ
（付録）スーパーストⅡ特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストリートファイターⅡX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUシーョ'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストⅡX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストⅡX大会
No.120（'94年7月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターⅡX
（付録）スーパーストⅡXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.124（'94年8月30日号）550円　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき

プレゼント

もうすぐ夏休みが終わっちゃうね。みんな、宿題は終わったかな？まだまだ暑い季節が続くけど、これらのグッズで乗り切ろう!!

締め切り　9月30日
ハガキ　72ページ
発表　12月15日号にて



タカラのキャラコレNo.7がこれだ。サムライスピリッツのキャラの中から、覇王丸、右京、ガルフォードの3人をセレクト。味のあるキーホルダーに仕上げてあるぞ。今回は各キャラ1名ずつ。計3名様にプレゼント。

4 キャラクター電卓　2名



サムライスピリッツとボンバーマンのキャラクターイラストが入ったカード型電卓。太陽電池使用だぞ。各1名様にプレゼントだ。

カプコン提供

5 スーパーストⅡタオル&デイバッグ　3名

超実用性のある2つをセットでプレゼント。もちろんカッコ良さもハンパじゃないぞ。こいつを使ってスーパーストⅡの申し子となれ!!



第二回 超特大読者プレゼント当選者大発表

①シグマ電子　AV3000&Σ6000ターボ
君永信一君（愛知県）
②KIC　バナツイン
永基義孝君（静岡県）
③KIC　バナカスタム
鈴木宗利君（東京都）
④ハッピー商会　VEGA-9000DX
吉田みのりさん（埼玉県）
⑤ロータスプレス　LAM-1&ジョイスティック
坂本春人君（秋田県）
⑥メディック　MEDIA21
笹島将人君（北海道）
⑦キョーワインター　COMBO AV
伊藤　覚君（青森県）
⑧任天堂　スーパーファミコン
中島雅喜君（兵庫県）
⑨セガ　メガドライブ2&メガCD2セット
岸本照美さん（大阪府）
10日本電気HE　PCエンジンDUO・R
横溝輝基君（北海道）
11SNK　NEO・GEO
鈴木英和君（宮城県）
12アイレム　剣豪
服部敏之君（新潟県）
13カプコン　1943
木下大輔君（千葉県）
14コナミ　バンクショット
八木隆介君（東京都）
15タイトー　奇々怪界
川崎　篤君（三重県）
16データイースト　カルノフ
松崎哲也君（東京都）
17バンプレスト　SDガンダムネオバトリング
大山孝志君（大阪府）
18東亜プラン　ドギューン
森住智子さん（神奈川県）

19ナムコ　タンクフォース
渡　一雄君（東京都）
20ジャレコ　天聖龍
会田　惣君（千葉県）
21サン電子　上海
桑原一矢君（愛媛県）
ADK提供
22ワールドヒーローズポストカード4枚セット
本宮ゆみさん（北海道）
新井友樹君（岩手県）
下山　穣君（山形県）
山口俊子さん（福島県）
石田　真君（栃木県）
中村幸一君（群馬県）
高井栄治君（群馬県）
佐々木基憲君（埼玉県）
横田裕一君（埼玉県）
松本敦宏君（埼玉県）
宮野純一君（埼玉県）
墨谷憲基君（千葉県）
金盛裕希君（千葉県）
吉田怜史君（千葉県）
竹内　淳君（千葉県）
渡辺貴裕君（東京都）
柴田大輔君（東京都）
貝瀬裕昭君（東京都）
堀　政一君（神奈川県）
坂田祐明君（石川県）
関　明忠君（岐阜県）
中山和美さん（愛知県）
福井康仁君（愛知県）
馬込伸吾君（愛知県）
後藤高浩君（愛知県）
原田　誠君（愛知県）
西　千勲君（三重県）
速水義博君（大阪府）
福本賢治君（鳥取県）
綿部尚代さん（島根県）
杉下智規君（岡山県）
手島比奈子さん（広島県）
小石剛士君（山口県）
宮瀧博子さん（香川県）
村上直也君（愛媛県）

戸田和宏君（高知県）
鶴岡和雄君（佐賀県）
高橋正雄君（熊本県）
高野啓子さん（宮崎県）
曽田克典君（沖縄県）
23ワールドヒーローズ2JETポスター
高橋良和君（山形県）
山本友和君（茨城県）
力武大輔君（埼玉県）
宇佐美康宏君（神奈川県）
有馬哲平君（岐阜県）
出口賢次君（愛知県）
福田剛久君（三重県）
岡本真幸君（香川県）
武田佐江子さん（愛媛県）
高木拓樹君（福岡県）
セタ提供
24PⅢ豆本
川村裕哉君（秋田県）
平井正和君（栃木県）
小林礼子さん（埼玉県）
石井孝大君（千葉県）
深谷晃生君（東京都）
岩浪正志君（東京都）
三浦義雄君（富山県）
鈴木隆義君（静岡県）
田中聡子さん（大阪府）
徳永勝久君（奈良県）
25ツインイーグルⅡインスト4点セット
保坂良平君（山梨県）
森　健二君（新潟県）
八尾武一君（石川県）
村松時次君（福井県）
町田信昭君（滋賀県）
望月好子さん（和歌山県）
宮崎次郎君（徳島県）
村岡裕子さん（佐賀県）
宮沢光政君（大分県）
藤川淳作君（宮崎県）
セガ提供
26メガドライブソフト　幽遊白書

永岡　彰君（東京都）
カプコン提供
27スーパーストⅡX下敷き
井田修司君（群馬県）
坂井　誠君（岐阜県）
北村美樹さん（大阪府）
福岡満美さん（熊本県）
中島忠志君（大分県）
SNK提供
28サイコソルジャー攻略本
大坂　誠君（北海道）
熊倉紀明君（千葉県）
熊谷義孝君（岐阜県）
山本　晋君（兵庫県）
徳永智昭君（愛媛県）
29サイコソルジャーポスター
山本秀和君（千葉県）
渡辺綾子さん（神奈川県）
横尾源次郎君（富山県）
川村勝美さん（愛知県）
林　則行君（宮崎県）
30龍虎の拳2アニメ版ポスター
菅田健二君（北海道）
田代純恵さん（宮城県）
小島哲夫君（埼玉県）
小林康洋君（東京都）
阿部七重さん（神奈川県）
31ゲバラポスター
塩見喜久夫君（静岡県）
村上哲也君（愛知県）
渋谷恭子さん（和歌山県）
鈴木和彦君（島根県）
須賀秀雄君（岡山県）
データイースト提供
32ランディポスター
吉田　祐君（愛知県）
33ブラッティウルフポスター
板垣英徳君（愛知県）
34ファイターズヒストリーポスター
植本哲昭君（熊本県）
アイレム提供
35ぐっすんおよよインスト

友田欣平君（北海道）
寺村邦夫君（宮城県）
福山通夫君（茨城県）
鈴木　清君（栃木県）
西島貫哲君（千葉県）
中川みゆきさん（東京都）
林　庄一君（三重県）
佐々木直次君（鳥取県）
池田貴弘君（佐賀県）
半田良雪君（鹿児島県）
36パーフェクトソルジャーズインスト
近藤鉄雄君（青森県）
遠山秀大君（宮城県）
秋原光彦君（宮城県）
手塚　強君（秋田県）
松本八重子さん（山形県）
花村初恵さん（福島県）
高橋千代子さん（栃木県）
安藤正平君（群馬県）
瀬戸昌子さん（千葉県）
佐藤貞一君（東京都）
秋本滝三郎君（山梨県）
長島俊昭君（長野県）
竹内みのりさん（富山県）
小林秀郎君（石川県）
新井俊文君（福井県）
有松　要君（滋賀県）
井原忠雄君（京都府）
仙波洋一君（兵庫県）
清水卓夫君（和歌山県）
田中博親君（島根県）
武藤淑子さん（山口県）
宮坂澄子さん（徳島県）
長谷川純夫君（高知県）
柴田洋一君（福岡県）
羽田　茂君（福岡県）
阿部一郎君（長崎県）
嶋田清子さん（熊本県）
斉藤　浩君（鹿児島県）
篠崎久江さん（沖縄県）
37バットマンチラシ
伊藤克利君（北海道）
岡田信夫君（青森県）
大宮美智子さん（岩手県）
石井智史君（山形県）
加藤宗一君（福島県）
大平礼子さん（茨城県）
今井　貢君（埼玉県）
鹿沼浩二君（千葉県）
大津史子さん（東京都）
岩嶺俊和君（長野県）
甲斐晋作君（新潟県）
大槻房子さん（富山県）
上田三郎君（岐阜県）
片岡作次郎君（静岡県）
荻野貫太郎君（愛知県）
梅木春夫君（京都府）
亀岡博之君（大阪府）
川崎昌造君（兵庫県）
小野峰男君（鳥取県）
鈴木浩志君（島根県）
大島正幸君（徳島県）
寺井弘毅君（香川県）
大井英司君（佐賀県）
豊中次郎君（長崎県）
奥村勇次君（鹿児島県）
畑野三雄君（沖縄県）
38ぐっすんおよよチラシ
塚本寛治君（北海道）
増田健一郎君（青森県）
大西太一君（宮城県）
佐野清光君（秋田県）
手嶋　力君（山形県）
八巻光広君（福島県）
増淵栄子さん（福島県）
加地健作君（栃木県）
沢田幸三君（群馬県）
中田菊治君（埼玉県）
松沢幸子さん（千葉県）
森崎祐司君（東京都）
浜松敬哲君（東京都）
神林栄治郎君（神奈川県）
宍戸英治君（山梨県）
中山忠雄君（長野県）
森　久子さん（新潟県）
小井戸直樹君（石川県）
菅谷　敬君（福井県）

増刊 龍虎の拳2 プレゼント当選者発表

SNK提供
ⓐ龍虎の拳2ポスター
田谷美保子さん（千葉県）
譲葉大佑君（東京都）
山田恭子さん（神奈川県）
今村こといさん（神奈川県）
笠　孝明君（愛知県）
豊田祐司君（大阪府）
橋本千恵子さん（大阪府）
宮永義己君（福岡県）
土屋恵美さん（福岡県）
中村美香さん（長崎県）
ⓑ龍虎の拳2ステッカー
田崎秀夫君（北海道）
池澤夏樹君（埼玉県）
今泉文里さん（愛知県）
村上りかさん（岡山県）
小川卓也君（鹿児島県）
ゲーメスト提供
ⓒ龍虎の拳2テレホンカード
龍虎ソルジャー
川合　優君（愛知県）
森田博貴君（愛知県）
ⓓ龍虎の拳2テレホンカード
格闘乙女物語
畑田智春さん（岩手県）
姥　景明君（鹿児島県）
ⓔ龍虎の拳2テレホンカード
挑発ハンター
大塚朋子さん（東京都）
金丸美也子さん（香川県）
ⓕ龍虎の拳2テレホンカード
気力マニア
大森　悠君（東京都）
吉田美行君（東京都）
ⓖ龍虎の拳2文具セット
照井大輔君（宮城県）
鈴木克弥君（茨城県）
金城　明君（千葉県）
石沢弘満君（千葉県）
高橋　健君（神奈川県）
高井　久君（神奈川県）
田中靖人君（神奈川県）
阿部信吾君（神奈川県）
中村勇樹君（長野県）
古山洋子さん（新潟県）
鈴木やよいさん（愛知県）
大久保真宏君（愛知県）
西原史賀さん（大阪府）
杉山　仁君（大阪府）
大橋純二君（兵庫県）
奥川卓也君（奈良県）
森田葉子さん（岡山県）
石田悦久君（徳島県）
広瀬田美子さん（長崎県）
香川祐大君（宮崎県）
ⓗ龍虎の拳2ステッカー
森本英裕君（北海道）
寒河江通子さん（青森県）
泉田　仁君（宮城県）
田中秀和君（宮城県）
鈴木愛弓さん（福島県）
松本賢二君（茨城県）
斉藤雅也君（神奈川県）
山関昌幸君（長野県）
青木一也君（富山県）
市原義郎君（岐阜県）
水岡昌樹君（岐阜県）
田中哲也君（静岡県）
桜井信彰君（愛知県）
竹内利樹君（愛知県）
板垣善幸君（愛知県）
鍋屋真紀さん（大阪府）
澤田充啓君（大阪府）
花山敏起君（兵庫県）
古賀正登君（福岡県）
川野加奈子さん（福岡県）
ⓘ龍虎の拳2Tシャツ
水野祥彦君（北海道）
野呂憲一郎君（青森県）
早川　学君（神奈川県）
阿部周二君（神奈川県）
作間一文君（山口県）
ⓙ龍虎の拳2ビデオ
新吾有美さん（北海道）
久保季子さん（栃木県）
柏木菜菜子さん（鳥取県）
ⓚ龍虎の拳2ネオジオカセット
山下智子さん（北海道）
伊藤愛子さん（山形県）
今井千春さん（山形県）
野沢真由美さん（茨城県）
溝本真由子さん（埼玉県）
平澤宏美さん（埼玉県）
本木麻子さん（東京都）
今野浩行君（東京都）
吉本　薫さん（神奈川県）
大津江理さん（神奈川県）
加地晃子さん（神奈川県）
斉藤なお子さん（山梨県）
森井英智君（新潟県）
今村美保さん（静岡県）
的場　茂君（静岡県）
吉谷典子さん（大阪府）
九条正樹君（広島県）
山本仁美さん（香川県）
山下琴美さん（福岡県）
中原洋平君（長崎県）

9月30日号

セイブ開発提供

1 雷電ⅡCD　10名



セイブ開発の傑作ST「雷電Ⅱ」のCDをど～んと10名様にプレゼント。「雷電DX」も登場したし、このCDを聴きながら「雷電Ⅱ」の復習をしよう!!

コンパイル提供

2 '94東京おもちゃショー用コンパイルTシャツ&ぷよぷよ渋谷ジャックTシャツ　各5名



'94東京おもちゃショーで使われたコンパイルのTシャツと、7月20日に行われたイベント〝ぷよぷよ渋谷ジャック〞の記念Tシャツ。どちらも非売品だぞ。

タカラ提供

3 サムスピキーホルダー　3名



二宮　守君（岐阜県）
山岸静子さん（静岡県）
桑原利一君（三重県）
鈴木国男君（滋賀県）
波多野理恵さん（京都府）
山崎京子さん（大阪府）
熊原恭一君（奈良県）
関根勝憲君（和歌山県）
橋本美雪さん（鳥取県）
米田泰二郎君（島根県）
岩城元一君（岡山県）
小湊誉男君（広島県）
高梨　努君（山口県）
能田秀徳君（徳島県）
布施瑞恵さん（徳島県）
若林文雄君（香川県）
植木一夫君（愛媛県）
佐藤仁介君（高知県）
滝本秀之君（福岡県）
深川百合子さん（佐賀県）
渡辺　潤君（長崎県）
小川誠三君（熊本県）
志賀功介君（大分県）
竹居定一君（宮崎県）
深野　操さん（鹿児島県）

39パーフェクトソルジャーズチラシ
須藤健介君（岩手県）
星野　治君（岩手県）
中野一郎君（宮城県）
中田　実君（秋田県）
村田弥生さん（茨城県）
谷口武雄君（栃木県）
樋口直之君（群馬県）
小林幸夫君（千葉県）
角川秀一君（千葉県）
川田　一君（東京都）
宍戸豊春君（東京都）
加藤真之君（東京都）
河合義史君（神奈川県）
宮本英司君（神奈川県）
早川茂雄君（山梨県）
本郷啓三君（富山県）
小田清志君（富山県）
末松和彦君（石川県）
原田光晴君（福井県）
下村美樹さん（愛知県）
松尾　学君（愛知県）
塚原静香さん（三重県）
畑　伸司君（滋賀県）
小笠原敏夫君（兵庫県）
野中　久君（奈良県）
秋山敬一君（和歌山県）
植田忠夫君（岡山県）
落合亮二君（岡山県）
所　康男君（広島県）
橋爪久男君（山口県）
寺島浩志君（愛媛県）
飛田健二君（高知県）
永井利恵さん（福岡県）
吉田義男君（佐賀県）
山中雅志君（佐賀県）
前田典子さん（熊本県）
登坂孝志君（大分県）
瀬能良和君（宮崎県）
飯田誠二君（沖縄県）
池村良一君（沖縄県）

40ミスターヘリチラシ
柿本秀一君（北海道）
熊田輝男君（北海道）
徳久幹夫君（青森県）
米田裕治君（青森県）
真田浩一君（青森県）
高柳恵子さん（宮城県）
高田四郎君（秋田県）
今中大介君（山形県）
酒井　正君（山形県）
服部勝憲君（山形県）
尾崎信輝君（福島県）
戸田和人君（埼玉県）
垣原俊昭君（千葉県）
山名五郎君（神奈川県）
大塚隆二君（長野県）
富樫　明君（長野県）
大谷直樹君（新潟県）
丸山憲安君（福井県）
坂東寿士君（福井県）
石井琢郎君（岐阜県）
伊沢　守君（静岡県）
菊池亮子さん（静岡県）
三井昭夫君（三重県）
田中紀夫君（三重県）
藤田道夫君（滋賀県）
三村清彦君（京都府）
達川憲隆君（京都府）
萩原由夫君（大阪府）
松井康司君（兵庫県）
益田信夫君（奈良県）
斉藤健作君（和歌山県）
江川翔太君（鳥取県）
中尾　聡君（鳥取県）
杉本雄一君（島根県）
吉本健太君（岡山県）
森田正和君（徳島県）
長沢　徹君（徳島県）
平川純二君（徳島県）
上野一良君（愛媛県）
沢登伸吾君（福岡県）
大山益夫君（福岡県）
佐伯義昭君（佐賀県）
村山光則君（長崎県）
川崎博之君（熊本県）
花川克夫君（宮崎県）
笹岡義輝君（鹿児島県）

41アンダーカバーコップスチラシ
山崎文夫君（岩手県）
磯貝礼治君（宮城県）
河野泰之君（茨城県）
荒井裕樹君（栃木県）
神田達夫君（東京都）
桑畑邦夫君（神奈川県）
津田宗平君（富山県）
本木洋一君（富山県）
菅沼信次郎君（石川県）
山本孝明君（愛知県）
北村貴之君（三重県）
藤原泰徳君（兵庫県）
松本隆文君（奈良県）
国分　勝君（島根県）
重野三郎君（岡山県）
武田慎也君（香川県）
鈴木紀一君（愛媛県）
湯原誠一君（長崎県）
渋谷雅和君（熊本県）
広瀬邦彦君（沖縄県）

42バットマンチラシ
浦井浜子さん（北海道）
鈴木真一君（北海道）
川上利夫君（青森県）
笹原和男君（岩手県）
関根純二君（宮城県）
天　一三君（秋田県）
長井亮太君（秋田県）
小野盛之君（秋田県）
小河信典君（山形県）
河合信二君（福島県）
志村政勝君（茨城県）
伊達義郎君（栃木県）
上原雅紀君（栃木県）
市川静子さん（群馬県）
渡辺一郎君（群馬県）
小黒五郎君（埼玉県）
黒川徳孝君（千葉県）
芝山隆二君（東京都）
盛　雅央君（神奈川県）
只野真智子さん（神奈川県）
飯島寿美子さん（山梨県）
渡部　昇君（山梨県）
小野義久君（長野県）
小枝昭彦君（新潟県）
末広栄志君（富山県）
堤　理恵さん（石川県）
小川啓介君（石川県）
池田政太郎君（福井県）
和田泉太郎君（福井県）
大槻辰雄君（岐阜県）
東　正明君（岐阜県）
小林満平君（静岡県）
米井達仁君（静岡県）
宮浦　健君（静岡県）
庄司太平君（愛知県）
寺沢弘樹君（三重県）
石川　裕君（滋賀県）
吉村幸子さん（滋賀県）
岡本幸三郎君（京都府）
古河松之助君（大阪府）
鈴木　勉君（兵庫県）
寺崎貴久枝さん（奈良県）
一丸貴之君（和歌山県）
吉田重明君（和歌山県）
落合幸隆君（鳥取県）
佐久間忠一君（島根県）
鈴木竜一君（岡山県）
青木元太君（広島県）
辻木茂雄君（広島県）
今永美代さん（山口県）
横地加代さん（山口県）
笠井　烈君（徳島県）
佐藤正澄君（香川県）
関口史朗君（愛媛県）
栗津　勇君（高知県）
辻正二郎君（高知県）
阿智　久君（高知県）
岩本由美さん（福岡県）
長田英夫君（福岡県）
金子　誠君（佐賀県）
左近竜一君（佐賀県）
斉藤忠雄君（長崎県）
高井政恵さん（熊本県）
長栄　武君（熊本県）
秋山昌一君（大分県）
鶴田昌輝君（大分県）
牛山三郎君（宮崎県）
中島雅彦君（宮崎県）
石井清忠君（宮崎県）
上条　栄さん（鹿児島県）

43剣豪チラシ
三上　進君（岩手県）
西郷雄大君（宮城県）
岩本浩一郎君（秋田県）
酒井　学君（群馬県）
宮下浩幸君（埼玉県）
峰岸　稔君（石川県）
澤　周哉君（福井県）
尾家哲也君（静岡県）
牧　昌明君（愛知県）
大貫　淳君（岡山県）
小野英明君（山口県）
小出忍君（香川県）
小菅敏生君（福岡県）
服部　直君（佐賀県）
坂橋大樹君（長崎県）
中野克大君（大分県）

44海底大戦争チラシ
松村　猛君（福島県）
福井谷幸一君（茨城県）
岡田賢一君（栃木県）
関根憲明君（栃木県）
西野直幸君（群馬県）
外谷正幸君（埼玉県）
上野典洋君（千葉県）
江口高志君（千葉県）
浜野康宏君（千葉県）
宮田勝彦君（山梨県）
佐藤弘二君（長野県）
井上大松君（富山県）
山中智美さん（石川県）
竹中　茂君（福井県）
森川康道君（岐阜県）
藤田いずみさん（岐阜県）
田口幸雄君（愛知県）
荒井康郎君（滋賀県）
平井秀樹君（大阪府）
青山和也君（奈良県）
小池義幸君（奈良県）
栄田喜広君（和歌山県）
相川恒君（鳥取県）
石川　匠君（岡山県）
高畠庄一君（岡山県）
盛陰　明君（香川県）
西岡政和君（佐賀県）
鈴木　理さん（大分県）
米山隆之君（宮崎県）
七重勝也君（宮崎県）

45サンダーブラスターチラシ
尾西　晋君（宮城県）
滝本孝之君（福井県）
松本修治君（岐阜県）
水沢克哉君（滋賀県）
古屋雄一君（岡山県）
小橋則行君（高知県）

46四川省チラシ
村上泰明君（北海道）
藤元靖幸君（山形県）
和田綾一君（埼玉県）

サミー工業提供

47ダイナギア色紙
力武邦彦君（長野県）

48ゲームボーイソフト　雀四郎
黒崎　桂さん（群馬県）
千葉知加子さん（岐阜県）
神田隆彦君（静岡県）
山内伸司君（愛知県）
漆原寿康君（京都府）

49メガCD　戦国伝承
越後　晋君（宮城県）
福島満人君（埼玉県）
今関勇樹君（神奈川県）
富樫丈弘君（鳥取県）
有本秀美さん（徳島県）

ナムコ提供

50オリジナルキーホルダー
佐々木大樹君（秋田県）
小幡信太郎君（愛知県）
境　武志君（大阪府）
岸田竜太郎君（山口県）
藤本将景君（高知県）

51ギャラクシアン3ジャンパー
鈴木誠一君（茨城県）
戸村加奈子さん（茨城県）
高野義明君（茨城県）
近藤哲夫君（東京都）
尾崎志穂さん（東京都）

ビデオシステム提供

52ラビオレプスポスター
鬼村　泉さん（青森県）
松山隆典君（神奈川県）
洲崎友哉君（神奈川県）
折居俊香さん（佐賀県）
初見章太君（鹿児島県）

ゲーメスト提供

53ゲーメストCDセット（3点1組）
山内洋平君（宮城県）
榊原寿和子さん（秋田県）
杉森裕二君（茨城県）
米塚　亮君（茨城県）
下浦啓明君（千葉県）
丸山啓明君（東京都）
宮下和則君（静岡県）
輪田慎治君（福岡県）
川崎貴史君（鹿児島県）
安里裕樹君（沖縄県）

54ゲーメストバインダー
菅　彰剛君（福島県）
鈴木学武君（千葉県）
和泉雅治君（新潟県）
北口直樹君（静岡県）
竹内俊介君（福岡県）

55ゲーメストキャリーケース
大水一之君（宮城県）
山田　豊君（大阪府）
柏木　賢君（島根県）
宗像健治君（香川県）
前原聖吾君（長崎県）

56ゲーメストビデオ　スーパーストⅡ
熊谷守央君（北海道）

57ゲーメストビデオ　餓狼伝説スペシャル
小杉山ゆきよさん（秋田県）

58ゲーメストビデオ　最強バトル餓狼伝説2
楠さちよさん（鹿児島県）

59ゲーメストビデオ　侍魂
斉藤陽子さん（北海道）

60ゲーメストビデオ　ワールドヒーローズ2
宇佐美亜矢子さん（愛知県）

61ゲーメストビデオ　餓狼伝説2
森　大輔君（福島県）

62ゲーメストビデオ　ファイナルファイト
中岡明子さん（広島県）

63ワールドヒーローズ2テレカセット
池崎浩士君（滋賀県）

64餓狼伝説スペシャルテレカセットA
宮森健次君（長崎県）

65餓狼伝説スペシャルテレカセットB
竹本哲也君（愛媛県）

66餓狼伝説スペシャル下敷き
多田輝昭君（岩手県）
波岡　慎君（茨城県）
山崎健太郎君（東京都）
吉田正浩君（東京都）
金沢和行君（富山県）
竹沢和彦君（愛知県）
横山　功君（兵庫県）
山久保吉人君（岡山県）
上川昌浩君（広島県）
上間勇堪君（沖縄県）

67餓狼伝説スペシャルキーホルダー
市川智久君（宮城県）
堀越　淳君（栃木県）
石田成幸君（東京都）
藤澤顕公君（神奈川県）
五明文仁君（石川県）
藤野淳史君（三重県）
粲沢昌之君（奈良県）
岡本大将君（広島県）
月井秀人君（愛媛県）
高久哲史君（熊本県）

68餓狼伝説スペシャル消しゴム
木野和也君（青森県）
吉田広幸君（秋田県）
滝沢智啓君（福島県）
鶴薮俊隆君（栃木県）
高橋雄城君（群馬県）
蔓上隆公君（群馬県）
瀬治山健一君（東京都）
重盛　健君（山梨県）
杉原　進君（新潟県）
金枝巨樹君（福井県）
栗谷川充君（滋賀県）
高盛毅史君（京都府）
下遠弘基君（和歌山県）
天川龍人君（山口県）
池田宇広君（高知県）
河辺　全君（高知県）
古川　隆君（福岡県）
火宮和巳さん（熊本県）
青地真人君（大分県）
香山正寛君（宮崎県）

69餓狼伝説スペシャルカンペン
沢井貞夫君（栃木県）
高沢裕太君（埼玉県）
河合一郎君（東京都）
久楽鶯弘君（京都府）
飯田清張君（鳥取県）
光森　隆君（広島県）
松本順一君（徳島県）
中嶋雄太君（大分県）
松尾信也君（宮崎県）
上岡拓幸君（鹿児島県）

70大張・舞等身大ポスター
東野　要君（北海道）

71織倉・ジャンヌ等身大ポスター
隈部　史さん（熊本県）

72都築・ナコルル等身大ポスター
山田　茂君（富山県）

73ナコルルSPタオル
吉本昭博君（青森県）
永松さよりさん（岩手県）
奥山岳史君（秋田県）
酒井順二君（千葉県）
田中晃広君（静岡県）
羽田克之君（兵庫県）
吉永美奈子さん（鳥取県）
山崎和久君（山口県）
林　哲也君（香川県）
坂元冬樹君（鹿児島県）

74対戦野郎Tシャツ
奥田友康君（和歌山県）

75サムライスピリッツトランプ
安井美佐さん（大阪府）

76月2回刊化記念限定オリジナルTシャツ
越智一人君（北海道）
今川光次郎君（北海道）
原田寛子さん（北海道）
高嶋　拳君（青森県）
山田　一君（青森県）
壌土武彦君（秋田県）
三島健太郎君（山形県）
梅本浩一君（山形県）
遠山欽一君（山形県）
木蛇　楓さん（福島県）
小堺真一君（茨城県）
柏浦紀一君（埼玉県）
田中優吉君（千葉県）
光木健吾君（千葉県）
大堀秀昭君（千葉県）
印東政義君（千葉県）
実川智久君（千葉県）
沢田圭子さん（東京都）
倉田健二君（東京都）
児島太郎君（東京都）
栗田雅彦君（神奈川県）
中島孝弘君（神奈川県）
大森雄一君（神奈川県）
三田憲彦君（山梨県）
川崎美和さん（山梨県）
前田　光君（新潟県）
嶋　一君（富山県）
武田紀夫君（岐阜県）
星野幸司君（静岡県）
三上秀幸君（愛知県）
小沢次郎君（愛知県）
安達　誠君（三重県）
森山大君（京都府）
天川泰孝君（京都府）
中道敏弘君（大阪府）
本尾恵美さん（大阪府）
喜多隆志君（兵庫県）
渡辺史崇君（兵庫県）
石田剛士君（広島県）
関根浩一君（山口県）
稲田烈士君（徳島県）
安藤文雄君（香川県）
山沢健太君（香川県）
川島忠夫君（愛媛県）
咲他清二君（高知県）
赤見　妙さん（福岡県）
佐藤博和君（大分県）
玉井信二君（鹿児島県）
高田　恵さん（鹿児島県）
平良直彦君（沖縄県）

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？



4月生願書受付中
入学案内書は下記住所へ！

■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積された
アニメーション技術が
ゲーム制作に生きる！



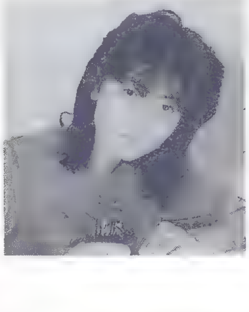
■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'95年度4月生願書好評受付中！
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'95年度生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

ゲーメスト次号(No.127)は

9月14日発売!!



特別定価550円

おなじみスクープ

名作復活!!
ダライアス外伝(タイトー)

大張正己キャラデザイン
ゴーガイザー(テクノスジャパン)

セガAM2研特報!
超特大"秘密"スクープ

特集
- 真サムライスピリッツ
- スーパーマッスルボマー
- キングオブファイターズ'94
- 痛快GANGAN行進曲
- ヴァンパイア

AMショー付録製作記念 アミューズメントマシンショーご招待!

AMショーは今年で第32回。9月21日～23日に千葉幕張メッセで開催される。ここでは、まだ世に出ていない最新ゲーム3,000台が展示されるのだ。もちろん、そのほとんどがプレイ可能。このAMショーの会期中、一般公開日に設定されている23日(祭日・秋分の日)の入場券(なんと1枚2,000円)をペアで20組40名にプレゼントしてしまうぞ!入場券希望者は、下記の応募先に、①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号を明記の上、官製はがきにて応募してほしい。締め切りは9月9日、当日消印有効だ。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

応募先　〒105　東京都港区虎の門5−2−20　仙石山アネックスビル 305
「第32回　アミューズメントマシンショー」入場券プレゼント（ゲーメスト）係

出血破格大サービス 2大フロク!!

AM最強ゲームはどれだ!?
B5判　オールカラー　32頁

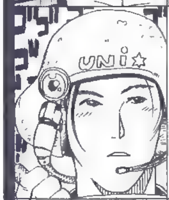
●君の知らないビックリゲームを一挙公開!! これさえあればコンパニオンより物知りになれる!?　ショーマニア必携の書。

豪血寺一族2　徹底ガイド
B5判　オールカラー　24頁

●アトラス入魂のシリーズ第2弾!! 他誌に先駆けて、お梅ばあさんのあんなことやこんなことまで教えちゃうよ♡モチロン新キャラだってバッチリマークしてるぜ!



●2年連続して甲子園目前で負けた。準決勝で市立船橋に勝ったから大丈夫だと思っていたのに。前半のリードが守れりゃあ行けたのに。やっぱ甲子園は遠い。夏休みも終わり、いよいよ文化祭の秋に突入。しかし我が母校のクラブは存続の危機に！話によると部員が2名しかいないらしい。オレらのころは30人ぐらいいたのに(女子含む)。今の時代、パソコン、無線、模型大好き人間は母校におらんのかあ〜！（元成田高校物理部模型班所属　ずる^2）



●前号のぱずるだまですが、フォースギアで138万も出すのは不可能です。ぱずるだまの間違いですから。80万しか出せませんよ。

さて、これからは新馬戦の季節ですか。今年デビューの種牡馬でルションてのがいるんですが、そいつのファンになる予定です。リヴリアとブレイヴェストローマンが死んでしまった今、ネヴァーベンド系を継ぐのはヤツしかいない。え⁉ミルリーフ？何？食い物？（笑）(でもヴェイグリーとブラッシングが好きなAce)



●前回が合併号だったので、ひさびさに友達と遊ぶことができた。そいつらのほとんどは、私が学生だった時につるんでバカをやった人たちで、かなり仲の良いやつばかり。酒を飲み、古い話をして、朝まで時をすごしてみたが、「あ〜あ、学生時代は楽しかったな」と、かなり思った。これからは、もう少し時間を作って遊びまくんぞ〜‼もちろん仕事しながら……。

（若い力がみなぎる男、MAN次郎）



●編集部に入って早1年。昼間は大学の課題に悩み、夜は原稿の締め切りに追われる生活にようやく慣れたかな、という感じです。

夏休みに入る前に、大学で就職関係の話があった。今3年生に対してこんな話をするのは極めて異例なのだそうだ。成績がタダでさえ…な私は一体どうなってしまうことやら。面接のときには、この仕事をセールスポイントにする予定だけど大丈夫かなあ。

追伸　この夏は雷電DXに終始した。(目標1千万　立衆多)



●ずるさんの華麗なプレイに魅せられてから、デイトナUSAの初級タイムアタックにハマっています。

ショートカットに使うピットロードにはうまいこと入れるようになったが、抜ける時がうまくいかない。合流地点のダートをいつもふんづけてしまうのだ。修業が（金も）足らんと思う今日このごろです。

（ニグロパンチという名前も捨てがたかったかんぬき）

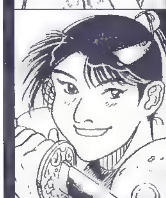


●最近、またギターをいじり始めました。ヴァンパイアのザベルがギターを弾いているのを見て、「この気持ちわかるぜ〜」と共感してしまった。もっと指がスラスラ動くように練習しなければ…。

今はエクストリームのデカダンスをコピーしようと思っている。アコースティックがあればモア・ザン・ワールドもやるのに。ミスタービッグのグリーンテンティッドシクスティマインドは、もう少しで完コピ達成だ。(孤高のドヘタギタリストK−TAN)



●これを書いている今(7月末)、まだ1社も会社訪問にすら行っていない。もうクラスの半分くらい内定が決まっているらしいのだが…。まあ、この話は置いといて、私も遅ればせながら『ときめきメモリアル』にハマっている。お気に入りは詩織、誕生日を付き合っている娘と同じにしているのは、私だけではないでしょう。以前C・LANも書いていたが、目の前に座っているアディオスTOSHIがうるさくてたまらん。(いなりん)



●例の物のビデオ当選者発表をします。千葉県の西村さん、岐阜県の近江さん、栃木県の湯沢さん、愛知県の岩渕さん、愛媛県の松岡さん、横浜市の落合さん、鎌倉市の泉さん、鹿児島県の小濱さん、大分県の小野さん、埼玉県の岩槻さん、座間市の飯島さん、横浜市の久保田さんの12名です。画質が多少悪いのはカンベンしてくださいね。もう届いてるころかなあ。ちなみに応募総数は53通と、ヘタなプレゼントよりも多かったっす。(MDS−RIK君)



●今号の常識一言。手紙を出すときに、差出人（自分）の住所、氏名を書いておくのは当然だが、郵便番号もきちんと書いておこう。返信の届く日数に影響を及ぼすこともあるぞ。

☆DOHJINコーナーで、書籍小包の利用を呼びかけた。これはもちろん、知らない人や、できるのにしていない人に対してのもので、事情があってできなかったり、しない理由がある人に強制しているわけじゃないよ。誤解しないでね。(APAPA)

OPINION 論

キャラクター作りについて世界的見地から考える

石井ぜんじ

海外向けのキャラクター作りの存在

ゲームのストーリー、キャラクター設定というものは、どのように作られているのだろうか。これはメーカーによって違うと思われるが、狙うプレイヤー層によって戦略的に変わってくると思われる。こんなキャラでいこうという決定は、企画者の意見だけで決まらない場合が多いだろう。

かつて発売されたゲームで、何でこんなキャラクターでゲームを作るんだろうと不思議に思ったことがある人もいるだろう。それは、海外市場を狙ったゲームである場合がほとんどだと思っていい。

世界で一番大きい市場というと、まずアメリカが挙げられる。国が広いので、結果的に多くの基板や大型筐体をさばくことができる。日本のセンスとかなり違うキャラ、ゲーム設定のゲームは、ほぼアメリカ向けのゲームである。

その他に、最近では香港、台湾や東南アジアの市場も大きくなってきている。ここはやはり同じアジア系なのか、アメリカほど日本のセンスと違わないようだ。キャラクター的にも日本と大きな好みの違いは出てこない。

意外にゲームが浸透しないのがヨーロッパで、ゲームそのものに対する見方、感覚がかなり違うようだ。

こんな状況の中、アメリカ市場は現在、あまり好調ではない。そこで、日本国内向けの、特にアーケードゲームに注目が集まってきている。最近、国内向けのキャラクターを使ったゲームが以前より増えてきたようだし、今後もどんどん出てくることだろう。

国内の固定ファンを獲得していくために、国内向けのキャラクターを作っていくことは必要だと思う。国内のファンはマニアックな層が多く、どこのメーカーのゲームかをちゃんと知っている人が多い。ファンにウケるゲームを定期的に作り設け、メーカーの固定ファンを作っていくことは大きな財産となるはずだ。

また、それだけでなく、今後は海外でも日本製のゲームキャラクターが成功していく可能性があると思う。日本のコミックはアジアを中心に、アメリカにも受け入れられていく傾向にあると感じている。

ゲームのキャラクターはコミックの絵とは質が違うが、密接な関係を持っている。日本のグラフィックデザイナーで、日本のコミックの影響をまったく受けていない人はいないだろう。

日本のデザイナーが生み出す、真に斬新なキャラクターは世界に通用するはずだと思う。その信念のもとにゲームならではのキャラを作っていってほしいと思う。

表紙の裏をとれ

ハウ・トゥー・アートを買いました。描き方ができていない自分が少々悲しくなったりしちゃったりなんかして。しばらくゲーパのほうにも行けなかったのですが、ダダンダーンは残っててくれました。しかしレイフォースは…。ヴァンパイアはミイラでゴーなのですが、だめだすね。弱い弱い。

前回のゲー太郎に気づいた人は？

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

出るぞー‼ゲーメストビデオ第11弾は、「極上パロディウス」だー！すでに増刊が発売されてとっても大人気だが、誌面だけではそのすべてをお伝えすることはできない。特にスペシャルステージの超よけは、涙なくしては見れないだろう。

発売日は9月23日（金)、定価は6000円だ。お買い上げいただいた貴公には、もれなく超豪華粗品が付いてくるぞ。

（私の夏休みは今いずこ（ルーシェ）　D・Sみね）

GAMEST 9月30日号

■平成6年9月30日発行　第9巻22号通巻126号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C・LAN　古葉美一　藤原ひさし　浪速の松っちゃん
KAL　いなりん　もも　RIK君　ぴぐ
田渕健康　TKO SHIN落合　じぐらっと
立衆多　Ace DSI°Scho小杉　がっちん
SIVA MAN GED　Toshi　かんぬき
珈琲FREAKI　K・K雪風　RYO K-TAN
佐藤孔建　猿渡雅史　河田 睦
林 野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　野口 晶　松井宗達　松井雄一
秋山竜二　入澤英明　森川哲雄　峯山健
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

痛快ガンガンやり込め! GANGAN行進曲

今回は、気になるガンガンシステムをさらに追求!
投げ返し、対CPU戦を極めるのだ。

担当：MOMO

GANGANが発売されてから約一カ月。みんなやり込んでいるかな?

やり込んでいる人なら、前号のGANGANの記事を見て「おや?」と思ったかもしれない。そう、前号では説明できなかったシステムがまだあるのだ。遅いかもしれないが、説明しておこう。

まだまだあったシステム説明

それでは、忘れていた(おい!)システムを説明してみよう。

●**技と技がぶつかると、相殺しあう**…WH2JETのものと似ているが、違う点もある。相殺しあうとダメージはないが、JETのように離れずに突き抜けてくる。

よって、一度に何発も攻撃を出す技とぶつかると、突き抜けて2発目から当たってしまうのだ。

これを知っているからといってゲームが有利になるわけではないが、よくあることなので覚えておこう。

●**パンチとパンチがぶつかると、つかみ合戦になる**…これはめったにないが、地上戦でパンチとパンチがぶつかると起こるのだ。

この条件が満たされると、画面中央にボタン連打のマークが出る。こうなったら相手よりも速く、多くⒶボタンを連打しよう。


お、技と技が相殺しあった…けど。


そのまま突っ込まれて、やられてしまうのだ…トホホ。


うおりゃあ!連打しろ!!

これで相手よりも速く、多くボタンを押すことができれば、相手を一方的に投げることができるのだ。

●**空中にいる相手には、何発も技を入れることができる**…これは、空中でダメージを受けて落下する最中にもやられ判定が存在する、ということなのだ。

例をあげると、ジャンプしている相手に条スペシャルを入れると、落ちる前に全部入ったり、李のジャンプ大パンチを空中にいる相手に当て、着地で孤鷲脚を出せば落ちてくるところに追い打ちをかけることができるぞ。


ジャンプしている相手にダメージを与え…、


落ちてくるところに、さらに追い打ち!連続技として使えるぞ。

点数システムの謎

さて、対CPU戦をやっていて、点数はどうやって計算されているのだろう、と思う人がいるかもしれない。しかし、意外と単純なシステムなのだ。

点数計算の大きな基準は、CPUを倒したときの残りタイムだ。この残りタイムに、各ステージごとに設けられた点数をかけ算したのが、トータルの点数となる。



タイム×点数=得点なのだ。

これ以外には点数になる要素はない。いくら技を当てても、体力満タンでもタイムが0秒ならば、そのステージは0点なのだ。

よってこのゲームでは、速いタイムで倒せば点数が高い。高得点=最速タイムということで…。

そこで!次号から最速タイムを募集!!

詳しい内容と募集は次号からなので、自分の最速パターンを作っておいてくれ。

ADKさんの協力もあって、色々とニヤリなこともあるぞ。

全国1000万人のGAN^{2}行進曲ファンに贈る!

それゆえにおそらくは投げ返しな毎日

GAN^{2}では、投げ技が命。投げ技、投げ返しに関する疑問をあの人たちがスパリと答えてくれるぞ。

担当：MOMO／協力：内神田投げ返し探求の会

ここは東京・神田の、とあるゲームセンター。今日もGANGANに全身全霊を注ぐ若者がいた…。
レッド：ぬ。ガンガンをやってみたが、今ひとつ投げがよくわからないな。投げ返しってなんだ?どーすりゃあ、いいんだーー
会長：若者よ、何を悩んでいるのだ。ガンガンに関することなら、なんでも答えてやるぞ。
レッド：本当に!?じゃあ俺にガンガンを教えてくれよ…て、あんた、よく見たら『当○身隊』の隊長じゃないかーなにをやっているんだよー
会長：そういう君は、当○身レッドじゃないか。今は探求の会の会長をやっているのだよ。当○身だけじゃ、食べていけないからね。まあ、そういう訳で、某ビルへレッツゴーー
レッド：お、おいーどーいう訳なんだーちょ、ちょっと待て、こら…。

第0章 長い前振り

内神田にある某ビル内。ここには、数多くのゲームが置いてある。当然、GANGANもあったりする。
レッド：それじゃあ、さっさと教えてくれよ。投げ返しってやつをよ。
会長：まあ、まて。今日は強力な味方を連れてきたのだ。GANGANに出演している、キサラ君だ。
キサラ：ハーイ、ボクはキサラ・ウェストフィールド。キサラでいいよ、レッド君。
レッド：す、すげえー本物だ。どうやって連れてきたんだよ。
会長：企業秘密だ。ほかにも連れてきているから、気を抜かないほうがいいぞ。それでは（長い前振りだったな）レクチャーを始めるとしよう。

第一章 第一話 つかみの間合いを覚えるべし

会長：まずは、投げる前に必要な、つかみからだ。レッド、相手をつかむ方法を答えてみろ。
レッド：そんなのは簡単、レバー相手方向＋AB同時押し、だろう。
会長：ほう、少しは知っているようだな。では、つかみ間合いは誰が一番広いか、わかるか?
レッド：え、えーと…剛…かな?
会長：〈フライングクロスチョップ〉ー
レッド：ぐえっー
会長：ブー、ハズレだ。キサラ君ならわかるか?
キサラ：うーん、たぶんシンだと思うけど。
会長：そのとおり。プロレスラーであるシンが、一番つかみ間合いが広いのだ。あのつかみ間合いの広さは異常だぞ。縦軸から近づいて、つかまえるほどだからな。シンに技をガードされたら、必ずつかまれると思ってもいいだろう。
キサラ：ほかのキャラは、どうなの?
会長：シンが飛び抜けて広いだけで、ほかはあまり変わらないと思うのだが。まあ、ボビーなんかは狭そうだな。

第一章 第二話 特殊な投げを使い分ける

会長：さて、つかんだらどうしたらいいか…。レッド、わかるか?
レッド：投げればいいんじゃないの。
会長：甘い、甘すぎるな。ただ投げればいいってもんじゃない。投げには数多くの種類と、特殊な効果があるのだ。それを状況によって、使い分ける必要があるのだよ。
キサラ：状況によって?一つの技だけじゃダメなの。
会長：強力な投げ技1つでもいいかもしれないが、一発逆転を狙うならばいろいろと効果を覚えていたほうがいいぞ。
レッド：で、その特殊な効果ってのは…。
会長：まあ、そうあわてるな。まずは、数多くある投げ技の出し方を説明しよう。投げは正面か背後、AボタンかBボタン、レバー方向で変わってくるのだ。
レッド：正面からつかむってのはわかるけど、背後からって難しくないか?
会長：〈真・暴殺掌〉ーなんだ、そんなことも知らないのか。キサラ君、教えてあげたまえ。
キサラ：背後からつかむには、正面からつかんで、Cボタンを押すだけだよ。
レッド：いたた…なんだ、それだけなのか。
会長：そう、それだけなのだ。ただし、正面から背後に回り込んだら、正面に戻ることはできないぞ。あとは、レバーとボタンの組み合わせだ。レバーの上下左右とAボタン、Bボタンの使い分けで10種類以上の投げを使うことができるぞ。さらにコマンド投げもあるキャラもいるからな。
レッド：げー、そんなに種類があるのかよ。
キサラ：全部マスターするのは大変そうね。
会長：と、思うだろう。しかし、そのうちでも使うのは2、3種類だけなんだよ。



こんな位置からでも…、



つかめる！これがシンの強さだ。



正面からつかんで…、



Cボタンを押すだけで、後ろに回り込むのだよ。



とにかく、投げ技の種類の多さでは、一、二を争うほどだ。

キサラ：え〜、そうなの？

会長：うむ。さっきも言ったが、特殊な効果を持つ投げだけを覚えればいいのだ。そこで今回の本題である、特殊な効果を説明しよう。まずは、地面効果からだ。

レッド：地面…効果ぁ？

会長：簡単に説明するとだな、レッド、このマットに叩き付けられるのと、コンクリートの地面に叩き付けられるのではどっちが痛いかな？

レッド：そりゃあ、コンクリのほうが痛いに決まっているじゃないか。

会長：そういうことだ。地面が石やコンクリートで作られているステージでは、ある特定の技のダメージがUPするのだよ。では、どのステージがダメージUPするか、キサラ君、答えてみてくれ。



床が石でできているステージでは、ダメージは1・2倍くらいになる。

キサラ：そうやって考えると石でできているステージは…ボク（キサラ）のステージでしょ、ボビーステージ、条ステージ、剛ステージかな。

会長：それと、李ステージもだ。

キサラ：え〜、でもあのステージは木じゃ…。

会長：よく、両端を見たまえ。石畳になっているだろう。よって、端で投げればダメージUPなのだよ。

レッド：会長、さっきダメージUPするのは特定の投げって言っていたけど…それは？



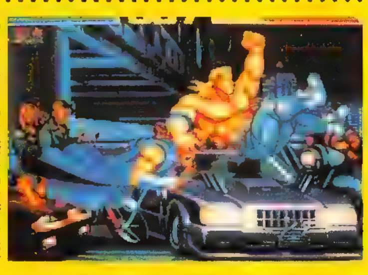
この部分は石なので、ダメージUPだ。

会長：それは、やはり地面に叩き付ける系の投げ技がそうだ。特にダメージの変化の大きい投げを表にしたので、そっちを見てほしい。

レッド：たしかに、ダメージが大きくなっているよ。こりゃいいや。

会長：ほかにも、ダメージが変化する投げはあるぞ。それは、自分の体力が少ないときのコマンド投げだ。

キサラ：条の胸ぐらつかみ巴投げや、ボクのシュプリーム・インフェルノとか？



やはり、こんな感じの技が、変化が大きいようだ。

会長：そのとおり。自分の体力が赤色のときに出せば、2倍以上のダメージになるぞ。

ここで、2つの状況が生まれるわけだ。1つはステージによって使い分け、2つ目は自分の体力によって使い分ける。これは覚えておこう。



こんなときのコマンド投げのダメージは、ハンパじゃない。

第一章 第三話 一発逆転、骨を折れ！

レッド：会長、ほかにも特殊な投げ技はないの？

会長：あるぞ、凶悪なのが。

レッド&キサラ：えっ、なんなの⁉

会長：それは、骨折技だ。

レッド&キサラ：こ、骨折技〜！

キャラ別地面効果の高い投げ技（コマンドは自分が右向きのとき）

キャラ名	技名	コマンド
条	胸ぐらつかみ投げ	正面からつかんでA
剛	パイルドライバー	正面からつかんで⬇＋A
李	後頭部ヒザ落とし	背後からつかんでB
キサラ	ノーザンライトボム	正面からつかんでB
シン	フェイス・クラッシャー	背後からつかんで⬆＋B
ボビー	バク転後方投げ	背後からつかんでB
レオンハルト	サンダーファイアーパワーボム	正面からつかんで➡＋B
風魔	忍者式仔牛の焼印押し	背後からつかんでB

会長：読んで字のごとく、相手の骨を折る技だ。骨折とは気絶（ひるみ）の長いバージョンで、この間に投げるなり、連続技を入れるなり好きにできるのだ。とりあえず、骨を折ることのできる技を表にしてみたぞ。中には投げ技以外の攻撃もあるが、それについては後で説明しよう。



これは腕折り。よく見るかも。



キサラは急所を砕くことも。



フィニッシュだけだけど、首の骨も折れる。

レッド：なんだ、それなら骨折技だけを出していればいいじゃん。投げなんて使い分ける必要はないよ。

会長：馬鹿者！そんなに甘くないのだよ。骨を折る確率はそう高くなく、ボキボキ折れるものではないのだ。しかし、骨を折る確率を高くする方法もある。それは、自分の体力が少ないときだ。

キサラ：コマンド投げと同じ条件じゃない。同じ状況なら、どっちを使えばいいのよ。

会長：う〜む、難しい質問だ。確実にダメージを与えるならば、コマンド投げだろう。しかし、一発逆転を狙うならば、骨折技だろう。一番のラッキーパターンは、骨折技で骨を折って、そこにコマンド投げを入れることだ。こうなれば、逆転可能だぞ。

キャラ別骨折り技表（コマンドは自分が右向きのとき）

キャラ名	技名	コマンド
条	なし	
剛	アームブリーカー	正面からつかんで⬅＋B
李	飛びつき腕十字	正面からつかんで⬅＋B
キサラ	釣り鐘叩き	正面からつかんで⬇＋B
	腕ひしぎ逆十字	倒れている相手の頭側でB
	金的蹴り上げ	背後からのつかみカウンター攻撃
シン	ワキ固め	背後からツカンデ⬇＋B
ボビー	腕折り投げ	正面からつかんで➡＋B
レオンハルト	なし	
風魔	腕折り投げ	正面からつかんで⬅＋B
	鬼殺し	背後からつかんでA

レッド：今やってみたんだけど、風魔の鬼殺しってなかなか骨が折れないんだけど。

会長：その技は特別で、相手を倒したときの決め技が鬼殺しだと、ポキッと折れるんだよ。ほかの骨折技でフィニッシュを決めても折れるけどね。



キサラの上四方固めでフィニッシュすると、ちょっと楽しいかも。


スピードを落とすことのできる、アキレス腱固め。

第一章　第四話　ダウン攻撃の秘密

会長：骨折が出たところで、ダウン攻撃も説明しておこう。まず気絶には2種類あり、立ったままの気絶と、倒れたままの気絶（ダウン）がある。ダウンしているところへ、いろいろな技を入れることができるのだ。

レッド：ほー、どんなことができるのかな？

会長：それは、表を見てほしい。相手との位置とボタンで技が変わってくるのだよ。この中で結構使うのが、引き起こしだろう。引き起こした後の投げは返されることはないので、ヘタにダウン攻撃するよりは、投げで確実にダメージを与えるといいだろう。ただし、ダウン攻撃にも特殊な効果を持つ技があるのだぞ。

キサラ：たとえば骨が折れるとか…？

会長：それは君の腕ひしぎ逆十字だけだろう。また違った効果のある技があるのだよ。それは、李とシンのアキレス腱固めなのだ。この技は、何分の一の確率で相手の移動スピードを落とすことができるのだ。これは意外だろう。

キサラ：スピードで闘うボクなんかは注意しなくちゃならないね。

第二章　第一話　投げ返しの基本とは…

会長：ようし、これからが本番だ！つかみ返しをいってみよう。

レッド：よっしゃーこれを待っていたんだよ！

会長：では、レッド。つかみ返しは何種類かあるが、なにがあるか答えてみろ。

レッド：知るかよーそれを教えてもらうために、ここに来たんだぞー！

会長：うりゃーうりゃー！（中略）。どんなもんじゃい！少しは自分で調べておくように。それでは、私が説明するとしよう。基本となるつかみ返しは2つ。

1・つかみ返し

2・つかみカウンター攻撃

まずは、つかみ返しからだ。つかみ返しとは、つかまれ、投げられそうなところを逆につかみ返すものだ。

やり方は、まず**つかまれたら、一切ボタンを押してはならない**。これが大事だ。そして相手が投げようとしたときに「カキン」という音と共に、頭上にマークが出るハズだ。

レッド&キサラ：ふん、ふん。

会長：そこで、どのボタンでもいいので押す。すると、相手の後ろに回り込んで、つかみ返しているハズだ。

レッド：見ている分には簡単そうだけど、やってみると難しいな。こりゃあ。

会長：まあ、慣れだな。もう1つは絶対に覚えたほうがいいテクニック、つかみカウンター攻撃だ。これを完璧にマスターすれば、対戦、対CPU戦でも強くなれるぞ。

レッド：なんだ、そんなに大事なら、最初にそれを教えてくれればいいじゃないか。

会長：だからお前は、馬鹿者なのだ。そう簡単にできるものなら、私だって教えはしない。やり方は、**つかまれている間にレバーを一回転させて、「カキン」の音とマークが出たら、レバー相手方向＋ボタン**だ。これで成功していれば、つかみ返すことなく、相手に直接ダメージを与えることができるのだよ。

レッド：で、それだけ？もっと凄い技かと思ったら、結構地味だな。

キサラ：バカね。つかみ返しは相手にも返されるけど、つかみカウンターなら一方的にダメージを与えることができるんじゃないの。

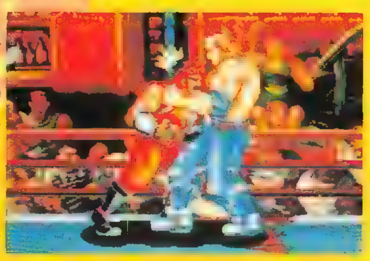
会長：そのとおり。延々とつかみ返しをする必要がないのだ。一応、簡単なやり方としては、つかまれたらレバーをグルグル回し、マークが出たらボタンを押す。これで失敗してもタイミングさえ合って

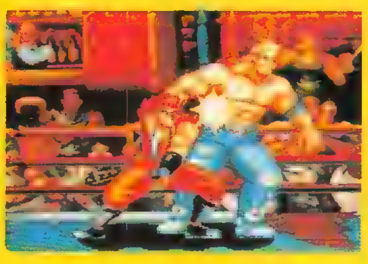
ダウン攻撃（例：キサラの場合）

	Aボタン	⬇＋A	Bボタン
相手の頭側から	上四方固め	引き起こし	腕ひしぎ逆十字
相手の足側から	蹴り上げ	あざ笑い（挑発）	サマーソルトギロチンドロップ


「カキン」とマークが出たら、ボタンを押すと…、


つかみ返すぞ。


これまた「カキン」とマークが出たら、レバー一回転＋ボタンで…、


直接返すこともできるぞ。


正面と背後で技が変わるのだ。

投げるまでの攻防戦

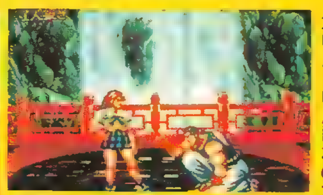



失敗しても、つかみ返しになるぞ。

いれば、つかみ返しをしてくれるので常に狙っていてもいいだろう。
レッド：たしかにこの方法ならばねつかみ返すか、カウンターかのどっちかだ。
会長：ただし、気絶しているところをつかまれたりすると、これらの行動は取れなくなる。また、間違ってボタンを先に押した場合、どうするか。そのときは、ボタンを連打するといいだろう。これで相手から離れることができるぞ。

第二章 最終話 投げへの駆け引き

レッド：ようし、全部覚えたぞ。街のゲーセン行って、一暴れしてくるか…。
会長：ほう、その前に、私と投げ返し合戦をやってみないか。
レッド：（今の俺なら、もしかしたら…）よし、やりましょう。
そして投げ返し合戦が始まった。
レッド：（最初は、こっちから投げにいくか。お、さすがは会長、簡単につかみ返してきたぞ。今度はこっちの番だ。つかみカウンターを入れてやるか…それにしても、なかなか投げにこないな。「カチャ」よしーああ、ただの裏回りだー思わず反応してボタンを押してしまった…）ま、負けた。
会長：おまえはまだ、駆け引きを知らないようだな。
レッド：駆け引き？
会長：そう、相手をじらしたり、フェイントをかけたりだ。フェイントには、なにもせずに少し待ったり、裏回り（Cボタン）を使ったりなどがある。対戦相手が隣にいるときなどは、何もないところを押したり、言葉でフェイントを掛けたりするのだよ。
キサラ：そんな駆け引きがあったのね。
レッド：知らなかった。GANGANの投げの世界がこんなに深いものだったとは…。
会長：そのとおり、噛めば噛むほど味が出るゲーム、それがGANGANなのだよ。


気絶しているときは、つかみ返しできないぞ。


だとえばこのように、関係ないボタンを押したりしてフェイントをかけよう。（編集部のコンパネは、上3つボタン以外は使用しないのだ）

GAN²の[illegible]!

隠し技公開!

やはりあったか、隠し技。その一部を特別に公開だ!でも一部だけね。

担当：MOMO

唸(うな)れ、必殺の拳(こぶし)

GANGANのCPU戦をやっていて、CPUが我々の知らない技をやってきたことはないかな?
そう、このゲームには数多くの隠し技が存在するのだ。今回は隠し技の一部を公開しよう。

草薙 条

●条ラッシュ
至近距離でA(弱)×4
前回紹介した、弱小パンチ連打のセット攻撃。これが、結構使いやすい。最後の一発をキックすることもできる。

●サマーソルトキック
至近距離でB(強)×2
連続で強キックを2回入れることにより、二段蹴りを出すことができる。
強力だが、ガードされると隙が大きすぎるので、危険かもしれない。

●胸ぐらつかみ巴投げ
正面から組んでレバー→↗↑↖←+B
コマンドの必殺投げ。自分の体力が赤いときに出すと、効果は大きい。


一度地面に叩き付けてから、巴投げ。ダメージは大きいぞ。

城所 剛

●ド根性張り手
至近距離でA(弱)×2
一応、これもセット攻撃になる。だが、あまり強力ではない。

●クォーラル・バックブリーカー
背後から組んでレバー↑↓+B
やはりコマンドの必殺投げなので、体力が少ないと効果が大きい。

李 海瀧

●[illegible]
レバー↓↘→+B×3
3回連続の回し蹴り。コマンドを入れた後にBボタンを3回押すのがコツ。


アチョアチョアチョーと三回蹴るのだ。

キサラ・ウェストフィールド

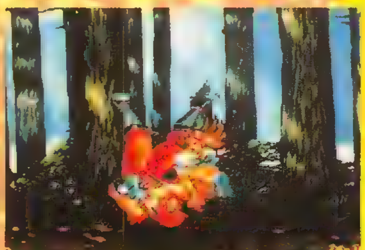
●スウェアリング・スマッシュ
至近距離でA(弱)×3
これも、セット攻撃。ガードされても安心なので、接近戦ではオススメ。

●スパロー・ホップ
ジャンプ中にレバー↓+B
(画面端では、スパロー・ダイブとなる)
これも前回紹介した、踏み付け攻撃。連続で何度か乗ることも可能。
画面端でコマンドを入れると、三角跳び蹴りとなり、スパロー・ダイブになる。


三角跳び蹴りは、奇襲に使えそうだ。

●シュプリーム・インフェルノ
背後から組んでレバー↓↘→↗↑+B
一度、空高くまで相手を放り投げ、さらに落ちてきた上に乗っかるという、ものすごいコマンド投げ。やはり、この投げも体力が少ないときに狙おう。


まず上に放り上げて……、


さらに追い打ち!これは痛そう。

シン・シーナス

●スノースライド・フランケンシュタイナー
空中でレバーニュートラル以外でB
シンの空中投げ。非常に間合いが広く、意外と使いやすい。

●アームボンバー
正面から組んでレバー←↖↑↓+A
コマンド投げだが、自分の体力とはあまり関係のない技。地面効果は多少ありそうだ。

ボビー・ネルソン

●ジグザグダッシュ
BC同時押し(ダッシュ中+Aでアッパー、+Bでローリング)
その名のとおりジグザグに走り、ダッシュ中にボタンを押すことにより攻撃となる。Bのローリングは隙が少ないので、使えるかも。

●ボビーダンク


このローリングが意外と強い。

空中でレバーニュートラル以外でA
ボビーにもある空中投げ。これも間合いが広いので、狙って出せるかもしれない。

レオンハルト・ドマドール

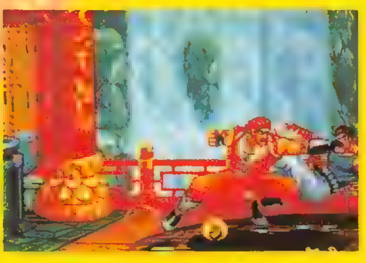
●ティラール・デ・ティグレ
空中でレバーニュートラル以外でA
シンと同じくらい広い間合いを持っている空中投げ。しかし、狙って出すのは難しそう。


これは意外な、レオンハルトの空中投げ。

風魔 小太郎

●猿投げ
空中でレバーニュートラル以外でA
風魔おなじみの空中投げ。CPUに投げられることが多い。

●殺虫拳
正面から組んでレバー←→+A
画面端に叩き付ける、どこかで見たことあるような投げ技。技名も似てるし…ねえ。


殺虫拳!と画面端に叩き付けろ!

さて、隠し技だが、まだこれは一部である。ほかにも隠されているので、それは次号でー

投げ天国!

対CPU戦・シン

掴み技を極めて、理不尽に忍耐することなく理不尽に必勝せよ!

担当:トロツキ松山

シンのポイント、と言えば、その驚異的な掴み間合いの広さと、パワフリャで豊富な投げ技の数々に尽きる。

CPU戦を勝ち抜く上でも、この投げ技群を完璧に習得することは至極重要だ。

栄光を掴むためにも、掴み間合い、投げ返し、投げ技選択の3点をしっかりとモノにしてしまおう。



この間合いで掴める!!

投げ投げ大作戦

とりあえず、ここでは有効なシンの投げ技をピックアップしていこう。

まず、ラウンドが始まってからすぐに狙う掴み技は「フェイスクラッシャー」(相手の後ろに回り込んで相手方向+B)をお薦めする。



相手が血ィ吹くまでくらわそう。

この技は地面がコンクリートやアスファルトの場合には、非常に強烈なダメージを相手に与える上、加えてかなりの確率で出血効果をもたらしやすい。

ラウンド始めで相手を出血状態にもっていけば、後々の試合展開がかなり有利に運べるので、どんどん狙っていこう。

ちなみに、リングの上など地面が柔らかい所では、地面効果に左右されない「バックブリーカー」(正面から相手と組んで、下+B)をくらわしてやろう。

あと、骨折技として「ワキ固め」(相手の後ろに回り込んで、下+B)もあるが、普段はそんなに与えるダメージは多くないので、頻繁に狙う必要はない。



あんまりダメージ量は多くないのよ。

相手のスキを見逃すな!

相手の必殺技、ダッシュ技をガードした直後には、ダッシュキック攻撃をたたき込んでやろう。



このダッシュキックがカウンターの鍵。

場合によってはフライングニールキックでもいいのだが、技が出るまでに一瞬のタイムラグがあるので、ここは安全にダッシュ攻撃をブチこんだほうが良策。

なお、ダッシュしている相手はレバー相手方向+Aで投げることができるぞ。

キャプチュードはいかに使うか!

一応、対空必殺技のキャプチュード。相手の足が地面から離れていれば、大抵の場合はキャプチュードが決まる。

が、やんぬるかな、技がとっさに出しにくい上、CPUが連続してホイホイ跳び込んでくるというシチュエーションは、まずないといっていい。

よって、対CPU戦では、それほどキャプチュードは頻繁に使う必要はない。



これがキャプチュードの構え。CPU戦では無理して狙わなくても可。

いや、俺はど-してもキャプチュードで勝負するのだーと言う荒くれ者は、止めはせぬ、どんどん狙っていくがよい。終始キャプチュードを狙っていれば、いつか花咲くときもあろう(確率低し)。

火炎ビンで相手をヤケドさせて、ピョンピョン撥ねている所をキャプチュードで投げたりと、使い方はいろいろだ。

では、キャラ別に対処法を見てみましょう。シンの場合は一人目が条、ラストがレオンハルトと決まっているぞ。

●条

さすがに一人目だけあって、ほとんど無抵抗のまま屠られる運命だ。投げ、起き上がりダッシュキック重ねなどで秒殺してしまえ。

●剛

投げ中心で攻める。

相手のダッシュ攻撃などをガードした後は、掴みにいくよりカウンターでダッシュ攻撃を当てたほうが無難だ。

●李

ネリチャギなどの技を至近距離でガードした場合は、積極的に掴みにいこう。

焦ってこちらからダッシュ攻撃などを仕掛けるのは大変危険だ。ここは耐えてガードを固めよう。

●フウマ

正面からノコノコ近づいたり、ジャンプ大キックで攻めるのは大変デンジャー。

きっちりガードを固めて、フウマにスキができたところにダッシュ攻撃をたたき込め。

●ボビー

遠い間合いからボビー少年が跳び込んできた場合は、キャプチュードよりニールキックで撃墜したほうがよい。

あとは投げ返しに注意して、どんどん投げ捨てよう。

●キサラ

むやみに技を空振りしたり、不用意にダッシュ攻撃をするのは大変危険。

相手の技をガードした後に、ガシッと掴んでフェイスクラッシャーだ。

●シン

いきなりのダッシュ攻撃やドロップキックには常に注意を払おう。

特に3人目以降に登場した場合はかなりの強敵なので、こちらからむやみにダッシュ攻撃をしかけるのは得策ではない。ガードしてスキを待て。

●レオンハルト

ダッシュキック、クロスチョップがくせ者。自分から接近せずに、近づいてきた所を掴んでしまえ。

焦って掴もうとしてダメージを受けないように、相手の動きに留意すること。



千の言葉より一つの暴力

対CPU戦・レオンハルト

バイオレンスな薫り漂う『歩く暴力』レオンハルト。爆殺パワーで相手を粉砕せよ!

担当：TKO

対CPU戦は、最初の3人程度なら攻めまくることも可能だが、それ以降はレバーを前に入れた瞬間に攻撃を受けてしまうことが多い。レオンハルトは体がデカいので、この傾向は特に顕著だ。

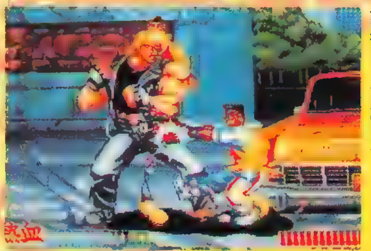
そこで、確実にクリアを目指すためには『待ち』プレイが必要不可欠。クリアタイムが間延びしそうに思われがちだが、そこは攻撃力の高い技で確実にカウンターを入れていけば問題はない。

それでは、どのタイミングにどんな技を入れていけばいいのかチェックしてみよう。

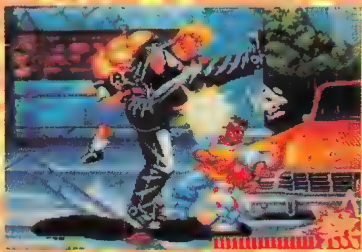
カウンター(a)・キック攻撃からの連続技

相手の必殺技をガードした直後に強キック（二段）を叩きこみ、キャンセルしてブラッディクロスを入れる。

最後の必殺技は暴殺掌でもいいが、ガード直後の間合いが離れている場合は最後まで入らないことがある。通常は前者にしておこう。



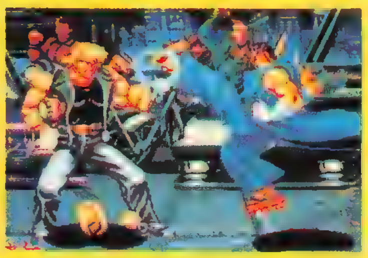
相手の必殺技をガードして……



直後に強キック二段からキャンセルして必殺技を入れる。

カウンター(b)・ダッシュキック攻撃

こちらは、主に相手のダッシュ攻撃をガードした場合のカウンターに用いる。ダッシュ攻撃は必殺技に比べてスキが少なく、間合いが離れてしまうものが多い。ただ、このカウンターはすべてのダッシュ攻撃に通用するわけではない。ガードしても反撃の入らないダッシュ攻撃に対しては、投げを狙っていこう。



ガードしたら、即座にダッシュを入力しよう。

カウンター(c)・投げ技

これは別にカウンターに限らず、地面がコンクリートやアスファルトなどの場合には、むしろ積極的に狙ってほしい攻撃だ。

もっとも有効な投げ技は、正面から組み合ってレバー相手方向＋Bボタンの『サンダーファイヤーパワーボム』。

堅い場所で相手が出血していたりした場合、ほぼゲージ一本分の体力を奪えるほど強力。

他の投げ技も減ることは減るが、クリアタイムの短縮を目指す場合にはこの技一本に絞っていこう。



堅い場所はサンダーファイヤーパワーボムでの投げを狙おう。

それでは、キャラ別に攻略ポイントを見ていくことにしよう。レオンハルトの場合、最初は『剛』、最後は『シン』と相手が固定されている。

●剛

最初の一人目だけあって、積極的に攻撃・防御をしてこないため、連続技がバリバリ入る。クリアタイムは90秒台を確実に出したいところだ。



キックを重ねる場合、両者の間合いは画面端がベスト。

●条

序盤に登場した場合、離れた間合いでじっとしていることがあるので、間合いを離してダッシュキックを当てよう。

そのまま起き上がった直後にダッシュキックを重ねるのもいい。それ以外は基本パターンabでOK。地面が堅いので、投げを狙うのもいい。

●李

必殺技を出してくる頻度も高く、スキが大きいので連続技の練習に最適。特に三段蹴りの蟷螂蹴は狙い目。タイミングはシビアだが、ネリチャギのガード直後にもキック二段からの連続技が狙えるぞ。

●キサラ

カウンター（b）のみ、他キャラに比べて迅速に行わなければならない。その他は基本通りでOK。

地面が堅いので、序盤に登場した場合は投げ主体の攻めでタイムの短縮に努めよう。

●ボビー

序盤に登場した場合、堅い地面を利用しての投げ狙いがベスト。その他は基本どおりだが、フライングトリプルキックのみはダッシュキックのカウンターで対応しよう。

●レオンハルト

カウンターは必殺技・通常技を問わず、ガードして離れていた場合にはダッシュキックで、かなり近い場合には強キック二段からの連続技で反撃しよう。

●フウマ

基本カウンターabを厳守。

特に後半に登場した場合、レバーを前に入れた瞬間に攻撃を叩きこまれることが非常に多い。ガードを固めて着実にカウンターを入れよう。



対フウマは、間合いが離れていても安心できないぞ。

●シン

多用してくるドロップキックだが、実は有効なカウンターがない。

特定の間合いでブラッディクロスによる反撃は入るが、確実ではないので立ち小キック程度にとどめておこう。

それ以外は基本パターンでOKだ。

レオンハルトで最短クリアを目指せ!

レオンハルトは攻撃力が高いので、待ち主体のプレイでも短時間でクリアが可能。

運も大きく作用するが、まずは70平均を目指してプレイしてみよう！



コミックゲーメストで活躍中の小川雅史先生による特別描きおろしコミック!!




ADK
100
THE 100MEGA SHOCK!
痛快
GANGAN
TM
行進曲
つうかいガンガンこうしんきょく
世界初！迫力のリアル3D対戦
ADKテレフォンサービス 048-775-2347



ガンガンいこうぜ!!
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
©SNK/ADK 1994

疾風魔法大作戦
KINGDOM-GRANDPRIX



発売も迫ってきたということで、今回はより深くシステムを掘り下げて見てみよう。あと、1面だけ攻略してみたぞ。

発売もいよいよ近づいてきた疾風魔法大作戦。今回は、より詳しい情報をお伝えしよう。きっともうすぐ発売になるだろうから、それまでにこの3ページを読んで、このゲームの基本をしっかり頭に叩き込んでおいてほしい。

シューティングとレースの融合・調和

すでにお伝えしているとおり、疾風魔法大作戦の大きな特徴が「レースシステム」である。

プレイヤーとして使用可能な8キャラクターによるレースを展開していくというもので、普通のシューティングとしてプレイするのももちろん可能だ。だがやっぱりそれではもの足りない。

ここで、レースという観点から見たアドバイスをしていこう。

1位を取るには接触するな！

スピードアップの方法は、

①画面中央より上方へいく
②ショットボタンを押しっ放しにしてハイパーブースト

この2とおりなのだが、この両方を意識した場合「弾を撃たずに画面上方に位置し続ける」のが理想になるワケだ。

だがこのとおりやるのは難しいし、また効率がいいということも決してない。

順位を意識したプレイをする場合、大切なのは面スタート時にどれだけ他を引き離せるかということと、いかに敵や他機に接触しないかということの2つ。

このうち後者の"接触"についてだが、実は敵と接触してもスピードメーターを見る限りはスピードが落ちないことが多い。だが内部処理的にはしっかり落ちている（デモの説明でもそれはある）ので、こまめにハイパーブーストしつつ敵に触れないようにするのが大切。それを意識して、「先行逃げ切り」のパターンを作っていくのがいいようだ。

また、ライバル機の中には、1機だけ速いキャラが設定されているらしく、うっかり順位を落としてしまうと一気に追いつかれてしまう。誰がそういうキャラなのか、早めに見極めておくことも大事だぞ。



接触してもスピードメーターは変わらないが、しっかりスピードは落ちている。

アイテム類は撃たなくても回収可能

敵が出現しない場所で、アイテムが出たときに助かるのがコレだ。前作と異なり、メインショットをパワーアップするドル袋、及び武器アイテム、ボンバーは、触れただけで回収できる。

この場合注意するのは「上から重なりに行く」ということ。自機の下半分を重ねるようにすると、パワーコインなどもきちんと4枚取れる。これは結構重要なので、しっかり覚えておこう。



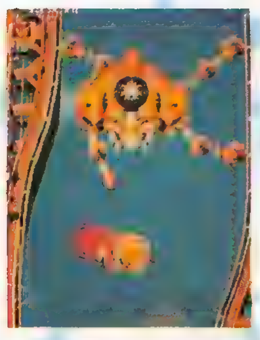
自機が触れるだけでもアイテムは回収できる。有効に活用しよう。

ボンバーの使用目的は1つじゃない

疾風魔法大作戦になって、キャラごとに個性ができたボンバー。威力や有効時間などの違いはあるものの、共通の性質がある。1つが、

〈ボタンを押した瞬間から無敵になる〉

つまりが、緊急回避手段として有効に使えるということである。うっかり敵弾に囲まれてしまったときなど、心強い味方になってくれる。縦シューティングではありがちな「危ない！」と思ったらボンバー。前作では爆風が出るまではくらってしまったが…。

今回はすぐに無敵になる。緊急回避手段になるというのは心強い限りだ。

「たっぷりボンバーを持って死ぬ」ということにくれぐれもならないよう注意。

ボンバーのもう1つの特徴が、

〈ライバル機を足止めする〉

という効果だ。ライバル機は、自機と接触すると、敵機同様はじかれるので、これがかなりうっとうしい。ボス戦などでいきなり出現されることもあるので、常に画面左にあるレーダーには目を配っておこう。これは順位を意識したプレイをする場合、非常に大切な要素である。

ライバル機が画面内にいるときにボンバーを使うと、爆風に包まれて（やられグラフィック）画面下へ消えていき、一定時間行動不能になる。ライバル機が何機いようと、同画面上にいれば効果があるのだ。

STAGE1 バルサブ・シティ

スタート直後、画面左をスッと周って前に出る。ボタンは押しっ放しだ。ここでライバル機になるべく触れないようにしよう。このスタートダッシュで、この面の展開がある程度決まってくるぞ。

左右からのザコはとりあえず無視するのがいい。そのまま進み、パワーコインを回収。続けて[H]が出現するのでとりあえず取ろう。この時点でライバル機がすべて画面外にいるならば、ほぼ1位は取れる。

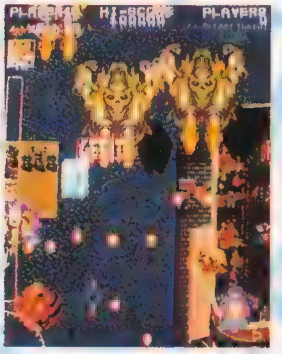
逆にいえば、ここでライバル機が画面内にいたらヤバイ、ということでもある。面スタート時に接触するか否かがここで形になって現れる。

次に[F]が出る。ガインなど、[F]の有効に使えるキャラ以外は無視。



う〜ん、かわいそうだが邪魔者は消せい！

ライバル機がいてもこやつらは撃っていくこと。でないとこんなにグッチャリ状態に。





あれ?この人ついてきてるよ。ということは…こりゃやべえ。

初めにライバル機にぶつからずにスッと上へ。これ、かなり重要です。





はい、さいなら〜てな使い方もできる。ライバルを蹴落とせ！



この2機を速攻で倒してハイパーブースト。パワーコインを4枚回収したい。

ここから敵機来襲。まず左右から紫色の箱のような敵、そしてドクロをあしらった中型戦艦がたて続けに現れる。ほっとくとドンドン画面内に溜まってしまうので、キチンとここは撃ったほうがよい。

ドクロ戦艦は、2つある砲台から2ウェイを撃ってくるので、正面で撃ちつつ、素早く逃げられるようにしておこう。

この間ライバル機以外の選手たち――じゅうたんに乗ったじいやら、大岩に乗っかった変なのとか――が続々くる。こいつらは順位に関係ない上壊せるので、とにかく接触だけは避けつつお好きなように。

[H]、[F]がそれぞれ出るので、サブウェポンを2段階に上げた頃に、前方から虫型の機体に乗った選手（?）とドクロ戦艦。この直後ドル袋が出るので早めに破壊して4枚回収。

そしてボスだ。

ボス ワイルドワイバーン

前作の名残りか、ドラゴンを改造した魔導戦闘機だ。

攻撃は主に2種ある。

どちらがくるかは前作と同じくランダムで、以後のボスも同様である。

〈攻撃1・両翼からの弾〉

翼にある砲台から、壊せる弾をバラまく。壊せるとはいえ、速く、量も多いので、思い切って接近し、尻尾のあたりに重なって撃ち込むといい。羽根を壊すこともできるが、〈攻撃3〉が待っている。

〈攻撃2・肩の砲台からの弾〉

両肩口にある開閉式の砲台から弾を撃つ。ボス出現時に[H]が出るが、これで最強にすると撃ち方が激しくなる。だから[H]を取るな、というほどではないが、あまり気を抜いてやられないように、

〈攻撃3・中央の顔からの弾〉

どちらかの翼を破壊すると、中央の顔から弾を連発してくる。左右に大きく動いてスキ間を作って切り返そう。ちなみに翼を壊すまではこの顔の部分が弾を止めてしまい、弱点であるドラゴンの顔に、メインショットは当たらない。

魔法シリーズのボス全般にいえることだが、攻撃方法が一定ではないため、素早くその前兆を読みとって、それに応じた行動を素早く取れるようにしておくのが重要。1ボスでは、肩×2＋翼×2にある砲台に特に注意を払っておこう。

おっと、まだ終わりではない。ボスを倒すのが早ければ早いほど、その後ゴールするまで敵機と戦っている時間が長いということになる。ゴールするまでは気を引き締めてい



1面ボスではそれほど重要ではないかもしれないが「攻撃の合間にどこに着眼するか」がこのゲームでは大事。



一応発狂モード。大きく動いて道を作るのだ。



肩の砲台が開いたら素早く下がってよけに徹する。



この攻撃にはここで対処。下で撃つのは危険。

くべし。

てな感じで次号から攻略していきたいと思います。この先にはどんな面が控えているかというと…。

STAGE2(左) エア・サーカス

高速スクロール面。左右の壁についたつぶ砲台の対処が大切。ほかにも前作の面影を残したカメ戦艦や魔導士系の敵も出現。

ボスは四つ足のカニor虫ライクなクラブ大車輪。ブーメランや4ウェイで攻撃してくる。狭い場所で戦わなくてはならない。

STAGE2(右) ベルマティック・オーシャン

浅瀬が舞台。水陸両用の戦車、ゴブリガンの乗った中型機なども登場する。

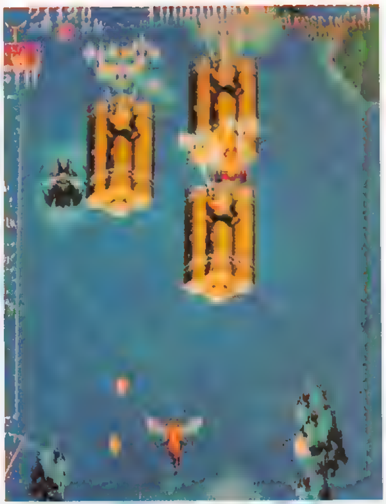
ボスはドラゴン系のギルマン弟。

「うぷっ、オェッ攻撃」や両拳から弾を出してきたりする。

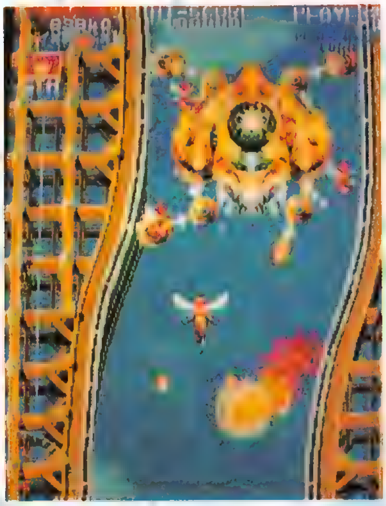
STAGE3(左) アウトキャスト・キャッスル

ガラリと雰囲気が変わる洋館面。棺やゾンビ、壁にかけられた絵などが襲いくる。

ボスはドラキュラ伯爵を連想するマギー・マギー。



高速スクロールに惑わされないように。



この空間で攻撃をよけるのはチトつらい。

途中横から運ばれるメイドをつかまえ、皿をするアクションがある。

STAGE3(右) クロス・ファイヤー

前作の2面をほうふつさせるステージ。激しい対空砲火の嵐をぬって、巨大戦艦と戦う。

ボスもどこかで見覚えのある奴。ちなみに名前はスカルハワードⅥ世だ。

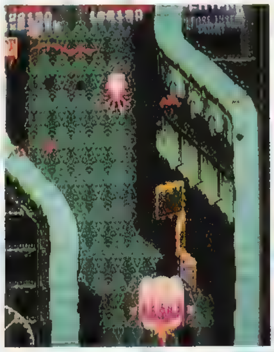
攻撃方法は2通りだが、そのうちの一つ。リングレーザーが見切りにくい。



中ボスがコレ。砲台がカタイ。

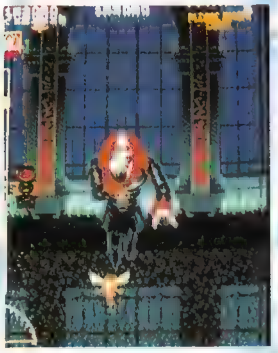
ボスのハンギョくん。ゲ○っぽい攻撃。





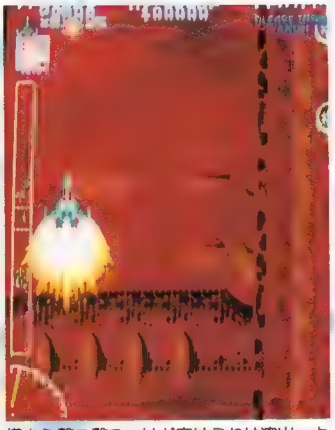
壁の絵がはがれてくる。接触を極力避け、前半で一気に引き離しておこう。

一定ダメージでお食事タ～イム。この後、攻撃がパワーアップするぞ。



4面以降はチラッと写真だけを公開しよう。先に進むほど面白く、また難しい奇想天外な面が待っている。

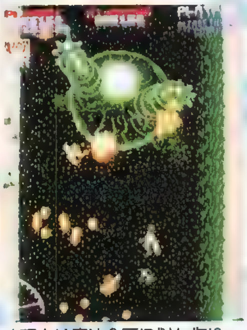
なお、各自キャラの攻撃バランスはまだ調整中とのことなので、今回はあえてキャラクターは絞っていない。現段階では旧キャラではミヤモト、新キャラでは巨大妖精ニルヴァーナ、腕白コンビのキックル&レイクルが強くて使いやすかったぞ。



横から撃つ撃つ。けど実はこれは演出。よける必要はなし。

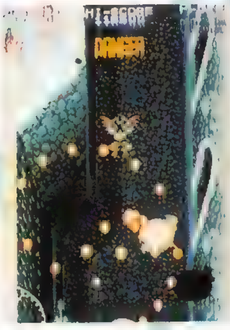


このリングが強敵。砲頭が光ったら危険信号。



4面左は魔法3面に似た作り。こっ、このボスはあ！

4面右は氷の光速面。強敵揃いだ。



まずは操作に慣れることから始めよう

MOBILE SUIT GUNDAM EX・REVUE

今回はシステムの紹介と6キャラの技を見ていこう。

担当：DS1 & アディオスToshi

発売直前!! 操作系の解説

さて今回は、操作方法の復習とともにEX・REVUEの売りとなるシステムをいくつか紹介しよう。

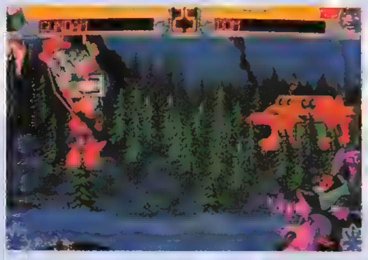
操作は、8方向レバーに4ボタン。ボタンはそれぞれ弱攻撃、中攻撃、強攻撃、投げ技となっている。

投げは、いままでの対戦格闘ゲームと同様にレバー入れ強（または中）ボタンで投げることができるが、投げボタンを使えば、レバーニュートラルでもボタンを押すだけで投げることができる。

これを使って、空中投げや突進系の技を持つキャラは、応用ができそうだ。

その他の操作としては、ダッシュ、バックダッシュ、二段ジャンプなどがあり（使えないキャラもいる）、さらにジャンプ中、レバー下＋中攻撃で通常とは違う攻撃をするキャラクターもいるのだ。

ただ現時点では、このレバー下＋中攻撃が、グフ以外はまったくと言っていいほど役に立たない。変更があるかもしれないが、使い道は限られそうな予感が…。



謎のジャンプレバー下＋中攻撃。グフ以外のキャラで使う機会はあるか?

単なるガンダム2ではない これがEX・REVUEだ

EX・REVUEは、そのレビューという名のとおり、いままでの対戦格闘の流れを、華やかに取りまぜたものになっている。

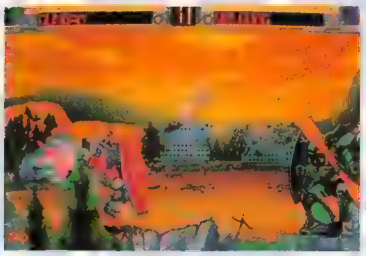
そんな中で、特に目を引く2点を挙げると…。

●レバー入力表示

このEX・REVUEではなんと画面を見ながらにして、レバーがどこに入力されているか正確に知ることができる。

複雑なコマンド入力を要する特殊攻撃（特にジェットストリームアタック）や、レバーを斜め上まで入力する特殊攻撃などは、これのお陰でかなり助かる。

一見たいしたことのない機能のように思うかもしれないが、こういった操作系に対しての細かい気くばりの意味するところは大きい。



画面左下にあるのがレバー入力表示（1P側）。

●連続技HIT表示

多段HITする特殊攻撃を持つキャラが多いせいか、このゲームでも連続技になったとき、HIT数が表示されるようになっている。

前回のバージョンに比べ、跳び込みからの連続技が若干つながりやすくなったので、果敢に狙っていくのもいいかもしれない。

なおCPU戦で、相手が連続技を使ってきたときもHIT表示される。



特殊攻撃のみでこれだけHITするキャラもいる。

なんと今回のガンダムにも隠し技が…

前回のキャラ紹介で気がついた人もいるかもしれないが、現時点ではコマンドが公表できない特殊攻撃（隠し技）が各キャラに存在している。

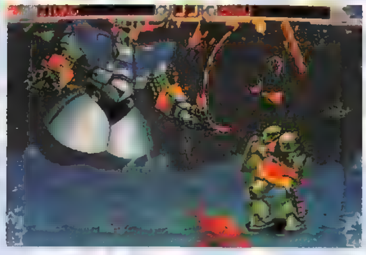
とはいえ、コマンドはそれほど難しいものではないので、実際にプレイした時にいろいろ試して発見してもらいたい。



MSの隠された能力を引き出せ!!

ジオング登場!! 闘いは新たな次元へ

前作の最終ボスとして出現したジオングが、今回も登場することが判明した。



登場する時も前作同様後方から迫ってくる、まさにジオング!!

その強さは、プレイヤーキャラの前に必ずや壁となって立ちはだかるであろう。しかしあきらめてはならない。この敵を倒した時こそ、EX・REVUE真の敵の姿が浮び上がってくるのだから…。

各キャラの紹介に入る前に…

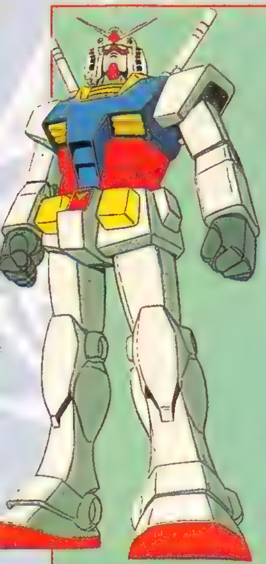
今回は、スペースの都合上ザク、ズゴック、ゲルググの3キャラはシャア専用のみの紹介となってしまった。

ただ量産型を使う人も、まったく参考にならないという訳ではないので、じっくりと見てもらいたい。

また、前述したように各キャラに隠し技があるのだが、前々回紹介した以上のコマンドはまだ公表できない。

いずれ紹介できる時が来たら、まとめて紹介するつもりなので、それまでは各自の努力で探し当ててほしい。

これが連邦の白いヤツ
ガンダム



ガンダムはスタンダード(主人公キャラだからあたり前だが)なキャラで、通常技、必殺技ともにソツなく使いこなすことができるだろう。

…の白い…スーツ

それではガンダムの必殺技を見ていくことにしよう。

●ビームライフル(↓↘→+ボタン)
最も基本的な飛び道具。ただ硬直時間が、比較的長いので連射は禁物。注意して入力しないとガンダムハンマーになりやすい点も覚えておこう。

●ビームサーベル(→↓↘+ボタン)
対空兵器としてかなり信頼できる技。攻撃判定も大きく対戦などでは多用しそうだ。

●ガンダムハンマー(←↙↓↘→+ボタン)
強力なハンマーを前方に撃ち出す。最大で3HITし、威力も大きいが、出す前後のスキがかなりある。

●ダブルサーベル(↓↙←+ボタン)
相手に突進してビームサーベルで2回切りつける。最初のサーベルが当たれば、ほとんど2段になるが、距離が遠いと止められやすく、近いと相手の反対側に突き抜けてしまい使いにくい。



「跳ばせて落とす」は基本中の基本だ!!



ダブルサーベルは使いどころを誤るな。

連続技にうまく組み込めれば…。

必殺技以外では、立ち大攻撃や小攻撃の突きが、かなり使いやすいと言えるだろう。

恐怖の黒い三連星
ドム



ドムは放映当時から、非常に人気の高かったMSだ。重厚なスタイルにスピーディーなホバー移動が、他キャラと一線を画していたからだろう。

ジェットストリームアタック

●ジャイアントバズーカ(↓↘→+ボタン)
G・バズーカを使用しての飛び道具。普段はビームサーベルで闘っているため、いちいち背中から持ってくるのが欠点。つまり他キャラに比べて、出るのが遅い。

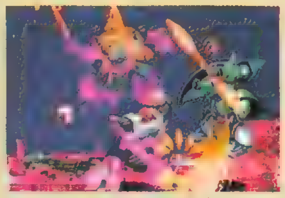
●デスヒート(→↓↘+ボタン)
ビームサーベルを一回転させ上昇する、無敵時間アリの対空兵器。小・中で出すと1回しかヒットしないが、大で出すと最高3HITまでする。隙の大きい技なので、地上では当てづらいだろう。



大のデスヒートは最高3HITまでする(画面端)。

●ジェットストリームアタック(→↓↘↓↘←→+ボタン)
突進系の技と思ってもらえばいい。しかし3体に見えるように表現されているため、非常に見切りづらい。大・中・小で着地する位置が変化するので、間合いに気をつけて出そう。コマンド激ムズ。

●フラッシュビーム(ボタン押しっぱなしからはなす)
突進系の必殺技。溜めれば溜めるほど威力は増すが、最高時でも体力の1/3程度の減りである。ガードされると反撃をくらいやすいぞ。



このモーションは幻惑度が高い。でも当てにくそう?



常にフラッシュビームを溜めながら闘おう。

ドムの闘い方はあまりG・バズーカを使用せず、隙の少ない通常技で押し、相手を跳ばせてデスヒートで迎撃しよう。フラッシュビームやジェットストリームアタックはあまり連発せず、当たると確信した時ぐらいに出そう。

砂漠の支配者となれ(それ以外でも可)
グフ

グフは、動き自体は遅いもののかなりの攻撃力を持っているMSだ。

通常技の変更もほとんどなく(さらに強化された?)前作そのままのフィーリングで操作できるキャラだろう。



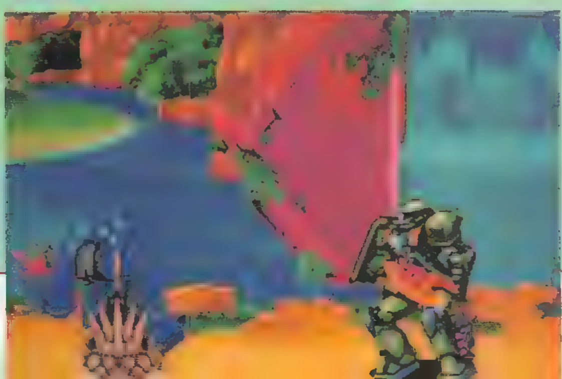
スライド膝蹴り健在。グフの強みだ。

具体的にザクとはどう違うのか?

●ヒートロッド(←↙↓↘→+ボタン)
グフと言えばヒートロッド。ヒートロッドと言えばグフと思われるぐらい重要な技だ。ただ、ガンダムハンマーと同様に狙って出さないと当てにくい。

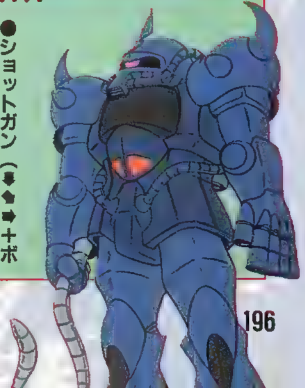
●ショットガン(↓↘→+ボタン)
グフの手に装備されている飛び道具。これも連射は禁物である。

●サンドワープ(→↘↓↙←→+ボタン)
一度地中に潜り、再び出現すると同時に膝蹴りをする。反撃をされにくく、弱中強のボタンで出現位置が変わるため、使いこなせば対戦でかなり有利となる。



サンドワープで相手を翻弄してやろう。

●居合斬り(→↓↘+ボタン)
対空兵器として使うが、他のキャラに比べ攻撃間合いが狭いので、十分引きつけて出そう。



コックじゃこーはいかない シャア専用 ズゴック

ズゴックはこのゲームでは、パワーキャラの部類に入るだろう。威力はこれといって高いわけではないが、戦法的にゴリ押し感が強いのだ。

[illegible]のこのパワー!

●メガビーム(↓↙←+ボタン)

開いた爪先から放つ飛び道具である。隙は少なそうだが、いかんせん判定が小さい。

●スクリューグロー(ボタン連打)

百烈系の技。起き上がりに重ねたりするのが普通だが、この技は空中にいる相手に当てると効果的である。なぜなら最大で4HITさせることができるわけだが、それは空中のみで可能だからだ。でも対空にはちょっと…。



スクリューグローは空中で当てれば、最大4HITまで入る。

●ダッシュクロー(←ため→+ボタン)

シャアズゴと言えばこれ。"ジャブローに散る"でジムに決めてたシーンはあまりにも有名だよね。

出るのも早いし、スピードもある。深くガードされないように、小・中・大で移動距離を変えていこう。

●アッパークロー(↓ため↑+ボタン)



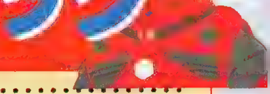
しゃがみ大をキャンセルして使えば強力なダッシュクロー。

真上に突き上げる対空技。隙があまりにもでかいので、対空のみに使用するように。



見た目にカッコイイが、隙が大きすぎるのが欠点。

基本的にいつでもタメを作っておき、多少待ちをメインに戦法を組み立てたほうがいいかもしれない。一度転ばせてしまったら強い跳び込みで、一気にダッシュクローでカタをつけてしまおう。



闘いとは2手3手先を考えるものだ シャア専用 ザク

シャアザクは、とにかく動きの速さが目につく。バンバン攻めて、相手に反撃させるな。



必殺技以外では立ち大攻撃が使える。

それはまさに通常のザクの3倍のスピード!!(ゲームでは違うが)

●ザクマシンガン(↓↘→+ボタン)

シャアザクの動きが速いせいか、そこそこ連射できる。飛び道具で相手を封じつつ、次の技につないでいこう。

●スパイクアタック(↓↙←+ボタン)

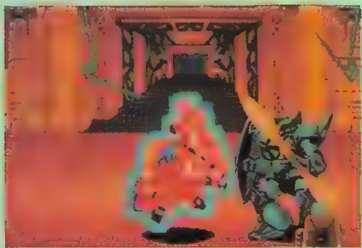
空中に跳び上がり、斜め上から急降下する。飛び道具先読みで使えば。



シャアザクの必殺技はどれも使えるものばかりだ。

●ショルダータックル(→←→+ボタン)

奥に引き下がり(相手の攻撃を受けつけない)つつ相手にショルダータックルで突進しアッパーでとどめを刺す。



ショルダータックルのこの威力を見よ!!

この攻撃のいいところは、直撃させると余裕で4段になり、相手との距離がはなれ反撃を受けないことだ。



横にエルメスがいれば完璧! シャア専用 ゲルググ



ジオングは特別として、一年戦争でのジオン軍の最終MSが、このゲルググ。量産型と違い真紅のペイント、そして角(ツノ)がシャアらしくていい。

長刀で相手をたたっ切れ!

ゲルググの特徴と言えば、長刀。必殺技も当然、長刀を生かしたものばかりだ。

●百烈突き(ボタン連打)

ボタン連打の百烈系。リーチがズゴックよりあるので、使用頻度が高くなるだろう。

●ビームライフル(←ため→+ボタン)

ガンダムのビームライフルとほぼ同じだ。しかしタメ系なのに、隙が同じくらいなのはいただけない。



この百烈突きは、リーチがあって使いやすい。

●ゼロクラッシュ(↓ため↑+ボタン)



ガンダムと似た性能のビームライフル。でも隙が…。

ドムと似た感じの、長刀を一回転させて上昇する対空兵器。見た目は申し分ないが、隙が超でかい。

●長刀回し(→↘↓↙←+ボタン)



空中でも2HITするのが強み。ガードされたら反撃必至。

ゲルググらしい、長刀を頭上で回し、前に移動する必殺技。対空としても使用できる。



対空や連続技。威圧としても申し分ない。

ゲルググはつかず離れず闘うのがいいだろう。長いリーチを生かし、長刀回しや百烈突きで相手を端に追いやってしまおう。ビームライフルとゼロクラッシュはタメ系なので、少し使いづらい。



エキスパートモード
徹底基礎攻略

WING WAR
ウィング・ウォー



ドッグファイトモードから高度な技術を要するエキスパートモードへ…。

ドッグファイトから
ここへ入る生徒諸君へ

エキスパートモードについて

担当：ロシア空軍大佐　雪風

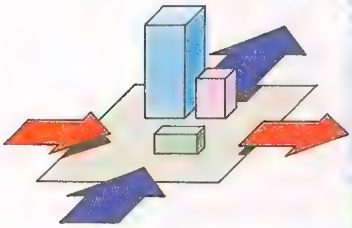
前回掲載したマヌーバーはもう極めたかな?そろそろドッグファイトモードでは物足りなくなってきたころではないだろうか。

そこで今号よりワンランクステップアップしてエキスパートモードでの攻略に入りたいと思う（いきなりだね）。まず、このページでは、ドッグファイトモードとの違いから説明していこう。

相違点① 制限のない自由な飛行

ドッグファイトモードでは、進行方向が決められている上に、左右に移動可能な幅が制限されていたが、エキスパートモードでは、これとは正反対に、マップ上を自由に飛行できるようになっている。マップは図1のように両端がつながっているので、どこまでも飛び続けられる。ただし、上昇については最大高度以上は上がらないようになっているので注意しよう。

〈図1〉



相違点② マップも専用。障害物を有効に使え

マップはエキスパートモード専用のものが4つ用意されている。ドッグファイトモードでは単に進路上の障害物程度の存在だったが、自由に動作ができるエキスパートモードにおいては、その障害物をうまく利用して戦略を立てるのも重要なテクニックといえる。各マップの特徴を簡単に説明しよう。

●都市上空

ビルが林立しているこのマップでは、空中で制御が可能なホバー機とヘリが有利。ビルの谷間をうまく使おう。

●工場地帯上空

煙突以外、高さのある建物はないが、かなりゴチャゴチャしているので、敵を見つけにくい。機体の小さいレシプロがここでは少し有利となる。

●ジャングル上空

見通しが良いこのマップは一見、戦闘機が有利に見えるが、実はヘリが有利。森の中に入ったり出たりと相手をかく乱させることができるからだ。KAL教官はこのマップを得意としている。

●荒野上空



KAL教官が得意とする隠れヘリ。森を有効に利用してる。

ある程度の見通しと障害物があるので全キャラ対等に戦えるマップといえるだろう。

ちなみに、マップはランダムで選ばれるのではなく、対戦の場合、乱入してきた機体のマップで戦うようになっている。詳細は表①で確認してほしい。

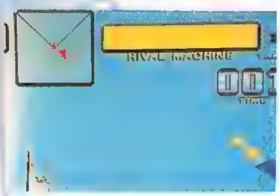
相違点③ 相手の背後は己の力でとれ

マップ上をほぼ制限なく飛行できるということは、相手に攻撃を仕掛ける場合も、自分で相手を捜し、攻撃するのに有利な状態に自分の機体を動かさなくてはならなくなる。ドッグファイトのように、一定時間で自動的に攻守が入れかわることはない。これも最大の相違点といえるだろう。

相違点④ レーダーも違う 有効に使用せよ

同じように見えるレーダーも、ドッグファイトとエキスパートでは違ってくる。写真Ⓐを見てほしい。まず、中心にある赤い三角形が自分。そこから前にある逆三角形の範囲が視界範囲を表現している。ドッグファイトでは自機の動きにともなって移動しているが、エキスパートモードでは固定されている。

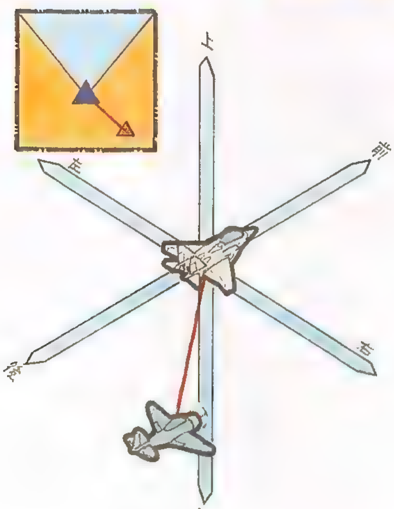
そして、中心以外で動いている赤い三角形が敵機を、中心から敵機に伸びている赤い線が高さを考慮しない距離を表現している。



〈写真Ⓐ〉これがエキスパートのレーダー。ドッグファイトとは違う。

エキスパートでは、死角（後方など）にいる相手の位置を把握できないと、即死につながることがある。そういう時は、画面上の2次元レーダー（以降2Dレーダー）と3次元レーダー（以降3Dレーダー）だけが頼りになる。

死角に入られたら、まず、2Dレーダーで相手との距離を確認、次に、敵機を表す赤い三角の動きをみる。この三角形は、敵の機体の角度も表現してくれる。最後に3Dレーダーを見て、敵が自分より上か下かだけを確認する。これによりある程度の敵機の位置、状態が把握できるはずだ。いまいちイメージがわかない人は図を参考にしてイメージできるようにしてほしい（詳しいことは次号で）。



〈図2〉

表①乱入によるマップ対応表

乱入した機体	選択されるマップ
フォッカーDR.1 ゼロ・ファイター	工場地帯
ライトニング ムスタング	荒野地帯
アパッチ ウェアウルフ	ジャングル上空
ハリアー ヤク−141	都市上空

相違点⑥ 機種別に操作系が違う

ドッグファイトモードでは全機種共通であった操作系もエキスパートでは機種によって全く異なっている。詳しいことは後述してあるのでそこを読んでほしい。

以上のように、かなり専門的な知識が必要となるエキスパートモード。そこで残りのページは、機種別に各教官に基本から説明してもらうとしよう。

初心者でも安心!!軽快に飛びまわるための飛行術教えます

飛行機編

プロペラ機、ホバー機に共通する飛行の基礎から、ホバーのホバーたるゆえんまで、飛行機の性質を明快に説明。

訓練飛行専用教官：SC部隊長ぴぐ

水平飛行から宙返りへ

ここでは自分ひとりで空を飛んでいる（敵機や自機の攻撃は考えない）という状況での動きを説明しよう。操作に慣れるまでは友人と対戦モードにして、なるべく弾を撃たずに飛行練習に励むことをオススメする。

では初めに基本中の基本ともいえる宙返り（ループ）に挑戦してみよう。まずはスタート直後に操縦桿（レバー）とスロットルから手を離すと、まっすぐに飛んでくれる。これが水平飛行と呼ばれる状態だ。

水平飛行中にレバーを手前に引き、機首を上に向けることで上昇を行うことができる（図Ⅰ①）。さらにレバーを引き続けると、常に自機の水平面に対して上方向に力が働くので、カーブを描きながら上昇することになる(②)。この後、機体は一瞬裏返った状態（③、背面飛行）を経て上昇時と同じ理由で下降運動に入り、元の水平飛行の状態に戻るまで下降を続けることになる(④)。水平に戻ったときにレバーをニュートラルにすれば、そのまま水平飛行で直進していく(⑤)。以上がループのメカニズムだ。

単にループするだけならレバーを手前に引き続けるだけでいい。

ロールと旋回

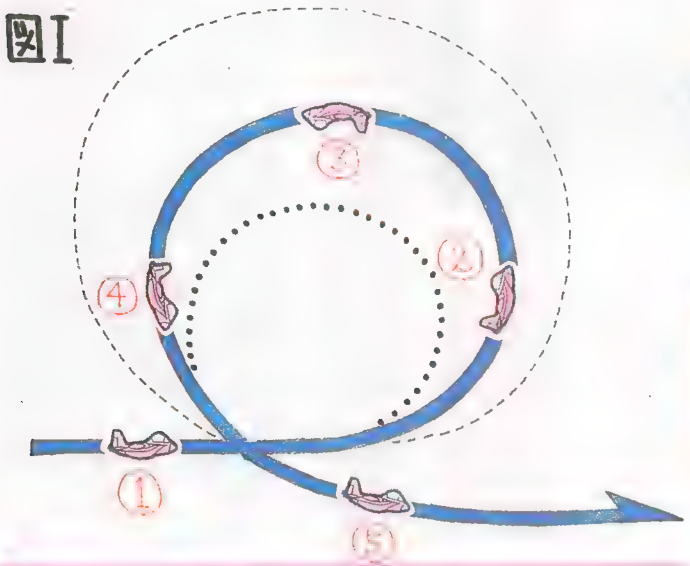
次にロールと旋回の説明に入ろう。

レバーを左右に倒すと、機体の首尾を結ぶ線を軸として回転運動を行う。この軸のまわりに機体を傾けることをバンク、バンクを続けることによる回転をロールと呼ぶ。

右に曲がろうと思って、車と同じ感覚でレバーを右に倒し続けても直進しながらクルクル回り（ロール）続けることになり、永久に曲がれない。

ここで先ほどのループの登場となる。水平飛行からレバーを右に入れて、翼が地面に対して垂直になる状態（側面飛行）まで持っていき、レバーをニュートラルにした後あらためて手前に引くことで右方向に飛んでいくことができる、これが旋回だ。ひらたく言うと側面飛行からループをうてば旋回運動になるということだ。

斜めにバンクさせてループをうったりすることなども可能。まずはループと旋回がきちんとできるようになろう。



①レバーを手前に引くと機首が上がり上昇開始。
（下降レバーは引きっぱなし）
②上昇を続ける。
③一瞬だけ背面飛行状態になり下降開始。
④下降を続ける。
⑤水平飛行に復帰する。

……低速でのループ
――中速でのループ
----高速でのループ


側面飛行中。ここでレバーを下に入れれば旋回開始だ。

速度による旋回半径の変化

ループもできるようになったところで、スロットルによる速度変化も付けて飛んでみよう。

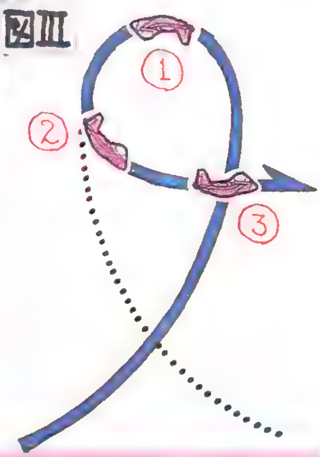
詳しい理屈は省略するが速度を大きくすると旋回半径も大きくなり、速度を小さくすると旋回半径も小さくなる。

旋回半径を変えることで、ループや旋回の動きに変化をもたせることができる。2つほど例を挙げるので図と照らし合わせて見てほしい。

まずは水平飛行時に一瞬だけ減速すると同時にレバーを引いて機首を上げると、旋回半径が小さくなるので、すぐに上を向けることになる。機首が上を向いたら加速を始めて垂直上昇なりに移行する。普通のループに比べるとより直角に近い角度で上昇が可能だ(図Ⅱ)。同じようにレバーを前に倒すと急降下ができる。

次は図Ⅲを見てみよう。これはループの頂点で軌道を変えようというものだ。ループの頂点で一瞬減速して再び速度を戻すと、水平になるまでの時間が短く、復帰後は前よりも高い位置を飛行することになる。

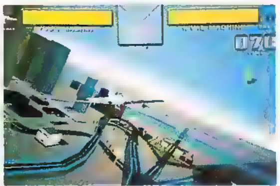
ループ、旋回の基本運動にバンク、旋回半径の変化を加えることで自由自在に空を飛びまわることができるぞ。



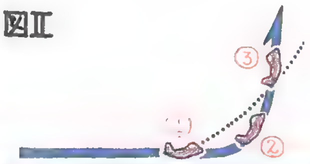
①減速&機首上げ。
②加速&レバーニュートラル。
③初めより高い位置で水平復帰。
……ノーマルループ

敵機を捕捉せよ

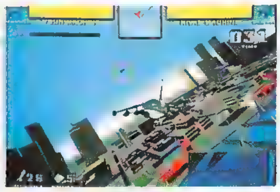
それでは飛べるようになったところで、実際に敵機の背後をとるための動きを考えよう。まずは写真を見てほしい。


右方向に敵機発見。追尾態勢に入る。

こういう位置関係で敵機と同高度にいる場合は、すかさずレバーを右に倒し機体を90度傾けて敵の姿が見えるまでレバーを手前に引き続ける。敵機が自機と異なる高度で飛んでいたらバンクの角度を調節し、適切な角度に達したら斜めにループして敵機を追う。



①減速開始。
②機首上げる。この辺で加速する。
③加速。
……ノーマルループ


敵機が上方にいたら斜めにバンクさせてループ開始。

敵機を追うときは常に距離と角度を考えつつ、加減速を使って敵機を自機の正面に捕らえるのが空中戦で安全に勝利を収めるための秘訣だと知ること。

本文中で分からないことやWWに関する質問、こう操作したらどう動く？こう動くためにはどう操作する？など、疑問があれば可能な限り答えるつもりなので、どんどん質問を送ってもらいたい。

飛ぶ、停まる、上昇する、下がれない
ちょっと変わった機体で飛んでみよう

ホバー野郎の夜明け

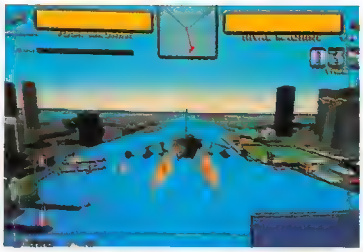
プロペラ機とは違い空中停止もでき、ヘリよりも速く飛び回り、しかもミサイルはホーミング。最強はホバーで決まり!!(かな?)

熱血ホバリング教官：SC部隊長ぴぐ

通常飛行にホバー性能を導入

ここからはハリアーとYAKの持つ最大の特徴・ホバーに関する話を展開しよう。

例によってスタートと同時にレバー、スロットルから手を離すと水平飛行に入る。ここでスロットルを手前に引くと自機が下方に火を噴きながら上昇していくのが分かるだろう。これがホバー（ホバリング）という動作だ。自機の



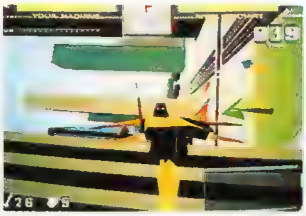
現在ホバリング中。プロペラ機にはマネできない芸当だ。下には下がれないけど。

水平面に対して垂直で、背面方向に移動しようとする力を得る動きといえる。たとえば右90度にバンクさせて側面飛行の状態にしてホバーをかけると、側面飛行の体勢を保ったまま右側へ移動できる。

この性質を利用して障害物（ビルなど）を巧みにかわすことができる。ビルが迫ってきたら側面飛行に移り、目前まで引きつけてホバーをかけると瞬時にビルの脇へと移動できるので、ムダなく高速でビル群をさばける。



側面飛行でビルに向かって行き、



直前でホバーをかけて華麗に避ける。

また、ホバーをかけると速度が0になるのも重要な性質のひとつだ。ビルや地面に激突しそうになったら機首を上げてホバーをかければ、ぶつからずにすむ。

次に背面ホバーについて触れてみよう。背面飛行中にホバーをかけると、当然ながら背面水平の状態を保ったまま真下（わずかに前進するが）に移動することになる。この背面ホバーと水平ホバーでは垂直方向の移動速度が異なることに注意してほしい。

水平ホバーは重力に逆らって上昇をかける。それに対して背面ホバーは重力にともなって下降するので、背面ホバーのほうが速度が大きいということになる。つまり慣れてしまえば背面飛行のほうが高い運動性が得られるということにもなる。最終的に頼りになるのはレーダーなので、地面が上にあろうと下にあろうとたいした問題ではない。できるだけ背面飛行にも慣れておこう。

ホバーによる自動補正

ループや旋回の途中で旋回半径を小さくしたければ減速すればいい、というのは説明済みだね。もちろんホバー機でもある程度は同じことができる。

瞬間的にホバーをかけるだけならプロペラ機の減速と同じ効果が得られるが、プロペラ機がスロットルを減速に入れ続けて旋回半径をより小さくしようとするのを真似してホバーをかけ続けても同じ効果は得られない。なぜなら、ウイング・ウォーでは**ホバーをかけ続けると強制的に水平飛行の姿勢をとらされる**という性質があるからだ。

このホバー補正の性質を利用することで、運動性能を飛躍的に向上させられるが、詳しいことは次号以降で追究していくことにしよう。

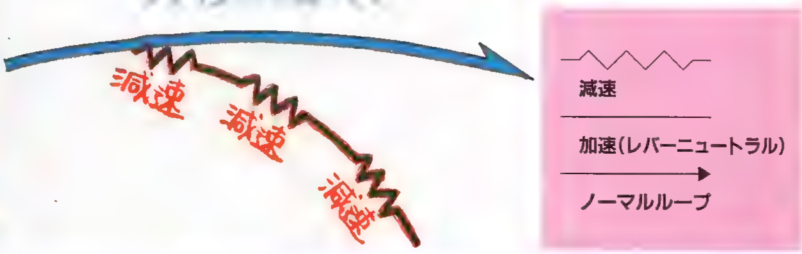
さて旋回半径を小さくする方法だが、結論を先に言うとホバー→加速（ニュートラル）→ホバーを小刻みに繰り返せばよいということになる。



地表すれすれでもホバーをかけ続ければ、



勝手に水平状態に戻ってくれる。



ロール&ピッチ

ロールとは機体の首尾を軸として、その軸回りに回転すること。ピッチとは主翼が伸びている方向を軸として、その軸回りに回転すること。

ロールのスピードが速いとは、旋回に入るときのバンクのスピードが速いということなので、**行きたい方向が決定してから旋回に入るまで**が速い。ピッチアップのスピードが速いとは、機首が上下を向くスピードが速いということなので、**旋回運動に入ってしまえば小さい旋回半径で旋回が可能だ。**

敵機にケツをとられた場合は、自機が敵機に対してピッチ、ロールのどちらが優れているかを考えて回避行動に入らねばならない。

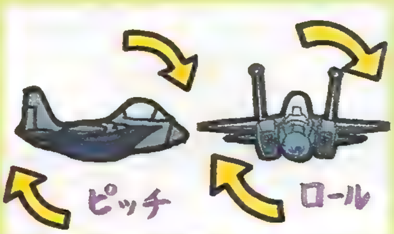
ピッチが優れていれば当然下降を狙うほうがいい。

ロールが優れていれば敵機の方向に旋回することでオーバーシュートさせるブレイクと呼ばれる回避運動が有効。方法は左図を参照してほしい。

ちなみにオーバーシュートとは、急激な旋回運動や減速によって自機を追い越させてやり過ごす戦法のこと。オーバーシュートが成功したら状況が一転して攻めに転ずることができるが、速度を落とすため極めて危険な状態に陥ることもある。

ではピッチ、ロールともに劣っていたら…。それでも回避の方法はきちんと存在するので安心してほしい。それについては次号以降の機種別の個所で触れることにする。

今回は機種ごとのピッチ、ロールの性能差を頭に入れるだけで十分だ。





図Ⅳ 真後ろにつかれる前に相手のいる方向に旋回
……B機の考えるA機の進路
- - - A機が…の方向に進と仮定したときのB機の進路

「ヘリでなくちゃ絶対イヤ!」という君、そう君だっ!!

戦闘ヘリ操作マニュアル

アパッチ担当教官：KAL

黒光りする鉄の猛獣たちの中に、ふと異質なものを感じとったとき……それはまさに、ヘリパイロットとしての道がいま開かれんとしている証拠。天は君に、「ヘリに乗れ!」といっているのだ。

さぁ、名ヘリパイロットとしての第一歩を、共に踏み出そう!

操作は簡単 しかしやるならヘリ一本で

ヘリの基本操作はいたって簡単。レバーを前に倒すと前進、後ろに引けば後退（バック）、左右に入れれば、倒したほうへ曲がっていく。スロットルを上げれば上昇し、下げれば下降する。実に理解しやすい。普通のレバーでやるシューティングゲームなどと、考え方は全く同じでいいのだ。

回転、旋回など、覚えること、修得しなければいけないテクニックなどが多いレシプロ、ホバー機と違って、ヘリの操作はこれがすべて。あとは、性質上、敵機との位置関係、その前の攻防などから予側される敵機の行動等に従ってどう動くか?といった戦術レベルの行動パターンになるので、ここでは述べないでおく。

そこで今回は、ヘリを飛ばす際に注意しておきたいことをチェックしていこう。

注意① ヘリは急に止まれない

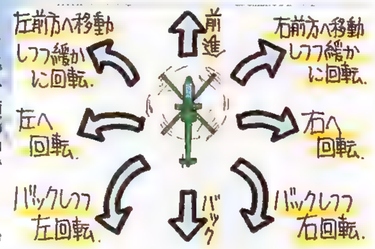
当然である。これがどういうときに要注意事項になるのかというと、左右へ進行方向を変えるというときだ。

ある一定方向へ加速し続けたあとだと、急にレバーを左や右に倒しても、それまでの惰性で頭だけそちらへ向けて、体はそのまま流れていってしまう。

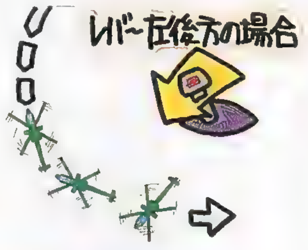


車がスピードを出している最中に急ハンドルをきると、ドリフトを起こすのと似たようなものだと考えてもらえばわかり易いかと思う。

ここで、レバーに対応したヘリの進行方向を、今一度図で説明しよう。



ここで、頭の中でイメージしてほしい。空中に静止しているヘリが、後ろに回った敵機の方へ素早く振り返るにはどうすればいいか。右か左へ入れれば、その場で回転するだけなので効率悪し。やはり右後ろか左後ろへレバーを入れて、機体全体を動かして回頭したいところ。



こうするところのいい点は、移動しながらの回頭なので、敵機から狙いをつけられれづらいという点。ただ、これが前進中だと、レバーを後ろ要素方向に入れることで、結果的に減速状態に陥り、その場で回転しているのと似たような状況になっていい的になってしまう。前進後に斜め後ろへバックなんだから当然の結果だ。

小見出しで「ヘリは急に止まれない」と書いたのはこのことで、それまでの進行方向のベクトルが、常にヘリにはつきまとう、ということを忘れないでほしいということだ。

なお、「後ろにつかれたときの効率いい回頭」については、状況によって様々な戦法にわけられるので、それについては次の機会にゆずろう。

注意② 上昇、下降はすぐ行える

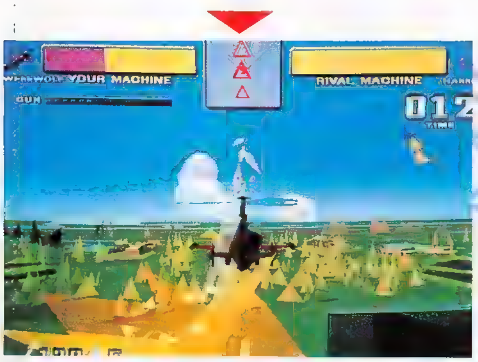
ヘリの操作に慣れないうちは、つい忘れがちになってしまうスロットルによる上昇・下降の操作。飛行機から入ってきた人だと出力UP・DOWNと間違えてしまうからさらに手に負えない。

先ほど説明したレバーによる運動では、慣性によってふり回されてしまう、という点を注意したが、この上昇・下降の運動は、ほぼ自由に上下することができると考えていい。もちろんまるっきり重力を無視して動けるわけではないが、接近戦〜中距離戦でミサイル、バルカンをかわすのに大活躍するのは、主にこのスロットルと考えておこう。

特にホバー機のホーミングミサイルは、上下に動くだけで回避できる。これは基本テクニックなので、撃ち合いになったら、ホーミングミサイルだけはスロットルでかわすよう、日頃から訓練しておこう。



ホーミングミサイルが見えたら、少しだけ引きつけて（距離による）上昇。



するとアラ不思議、ミサイルをかわせたじゃありまんか。

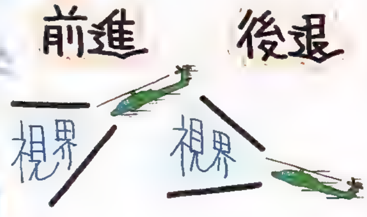
注意③ 機体の角度に気をつけろ

ヘリは、その性質上、前進中は機首が下を向き、後退中は上を向くようになっている。

なぜなのか?という説明をするとなると「揚力(ようりょく)」などの突っ込んだ説明をしなくてはならないので、ここではその事実のみを追求しよう。

つまり、もともと移動速度の遅いヘリは、無理に加速したりして動き回るほうに集中などせず、むしろ前進、後退というものは、機体の向き（角度）を調節するものなのだ、と考えたほうがいい。

上方向にいる敵に狙いをつけたければ後退を、逆に下方向にいる敵に狙いをつけたければ前進をすればいいわけだ。



ただしこれも、相手との状況しだいでは、下にいる敵を撃ちたければ下降を、上にいる敵を撃ちたければ上昇をしたほうがいい、ということもありえるので、あくまで選択肢のひとつと考えてほしい。

今回は基本操作ということでここまでだが、スモークが対バルカン用バリアーになることなど、具体的な戦法を解説していく予定なので、次回以降を楽しみにしてくれ!

練習ステージ開発スタッフ製作マップ公開！

雷電DX

今回は知っているとちょっと得する知識が満載!! 読んで損はさせないぞ。くどいようだがデラックスじゃなくてディーエックスだよ。

担当：FRS-N.O

情報その1 ボンバーの色はランダム？

いざ、ゲームをスタートさせてみて気付くのは、最初に持っているボンバーの種類が毎回違うという点。果たして一定させていつも黄色ボンバーで始める方法はないだろうか…。

実はあるんですよ！コースセレクト画面をよ～く見てみると…。

え？まだ気付かないって？しょうがないなあ、じゃあ画面上部の「DX」のDとXの間にあるイナズマのマークをよ～くみてごらん。ほら、黄→赤→黄→赤…ってね。わかったでしょ。そういうこと。


DとXの間のイナズマが黄色のときにスタートボタンを押せば、毎回黄色ボンバーで始めることができるぞ。

情報その2 自機に性能差がある…!?

雷電Ⅰのころは、2P側でスタートすると敵弾が遅くなるというオマケがついていた。しかし、続編の雷電Ⅱではそのような甘いモノは一切なかった。では、雷電Ⅱの外伝とも言えるディーエックスはどうなのだろうか？

結果的に言うとあったんですね、違いが。

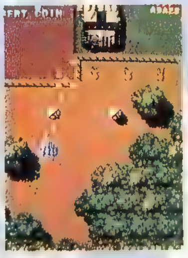
まず1P側の特徴とは…。

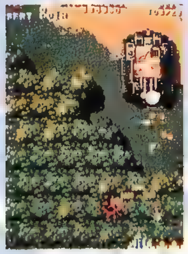
●自機の移動スピードが縦移動が速く、横移動が遅い。

そして2P側。

●自機の移動スピードが縦が遅く、横に速い。

…という性能差となっている。雷電というゲームは横の動きが最重要なので、当然2P側を使うと弾よけしやすい。ただし、アイテムを取りに行くときや、ボスに撃ちこもうとしたときの戻りなど、縦移動は思ったよりも遅いので気をつけよう。


2P側の自機は、左右の移動スピードが素速い。


この中ボスも、ある弾のよけ方をするとボーナスが入る。

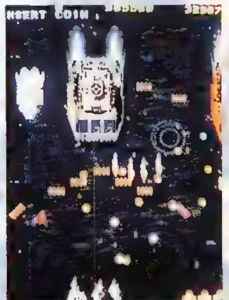
情報その3 練習ステージのボーナスは？

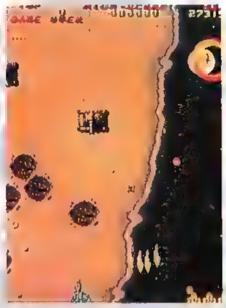
実のところ、公開はまだちょっと…らしい。むう。でも少しだけ言ってしまおう。

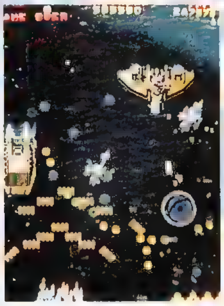
例えばレーダー。これを毎回、出現即破壊するだけではダメだったりする。このレーダー、壊す順をある一定にしてみたり、出現させてある地点に触れると金色のコアが出現して、20万～80万近いボーナスが入るらしい。次回で練習ステージの秘密に迫る！

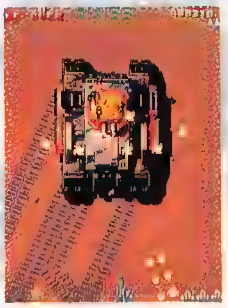
練習ステージ難所ポイント攻略


格納庫からはお約束のザコ戦車。常に左右に大きく動こう。


実は、要所の空中敵はボーナスを取ることで出現に変化が…。


ここは戦車ラッシュ。左からどんどん出現する（マップ参照）。


2P側自機の性能を生かして切り返そう。

まともに攻撃するのなら、ボスは写真の3通りの攻撃法だ。しかし、連射装置が付いているのなら、弱点に重なって撃ちこめば数秒で速攻倒しが可能だ。


ラスト近くの攻防。やはり、大きく左右に動くのがポイント。

特別掲載 開発用マップ 練習ステージ編



※マップ上の印
↓ ＝ 戦車または小型艇
○ ＝ アイテムキャリアー
× ＝ 中型以上の戦車または戦闘艇

1人より2人がいいさ…

PUZZLE & ACTION

イチダントア～ル

©SEGA

まだあきらめるのは早い、ある程度のレベルの人間が2人いれば何とかなるぞ!!

担当：いなりん

1コインでクリアは不可能ではない

みなさん、イチダントアールはもうプレイ済みでしょうから、後半ステージの難度の高さは知っていることと思います。ところがこのイチダントアールに出てくるゲームには、1人でやるより2人でやるほうが格段に楽になるものが多いのである。

そこで、まずパートナーを探すことから、このゲームの攻略が始まるのである。

パートナーが見つかったら…

2人でこのゲームをやる場合、素直に2人同時プレイをやる方法と、1人プレイでもう1人がアシストに徹する方法（オプション）がある。

難易度的には前者のほうが楽なので、どうしても1コインクリアがしたい人は前者で、「真の1コインクリアは1人プレイじゃないとね」（何が真だかわからないが）という人は後者でプレイしよう。

2人同時のほうがオプション付きよりも優れているところは、1人のプレイヤーがミスしても、もう1人のプレイヤーがクリアすればOKというゲームがあるので、そこで違ってくる（例：入れカエルー、飛ぶ巣など）



どちらかがクリアすればOKだ。

ここで2人同時プレイのとき、注意したいのがボーナスゲームである。1P2P共に確実にライフUPしたいところだが、その条件は**1P2P共に10個以上のドル袋を取って、なおかつ同じ数のときである。**あらかじめ何個取るかを決めて、ボーナスステージに臨むのがよい。



確実に2人揃ってライフUPしよう。

2人同時プレイのとき、もう一つ覚えておきたいのがLUCKYゲーム（ハード）の取りかたである。2人のうちどちらか片方が答えればOKのゲームは、なるべく残ハートの少ないほうが答えるようにして、次のゲームの選択権を渡そう。これで残ハートの少ないほうが、LUCKYゲームを選ぶことができる。

イチダント、あれこれ

ここでは1人プレイ、2人同時プレイに限らず基本的なことをいくつか書いていこう。

秘密のゲームを公開

前回紹介した16ゲームのほかにも、実は4つの秘密ゲーム（というほどのものでもないが）がある。

●奥様は窓

前作の「忍者どこじゃ」と同じようなゲーム。奥様が最後にどの窓にいたかを当てる。



この人、かなり出番が少ないですね。

●UFO

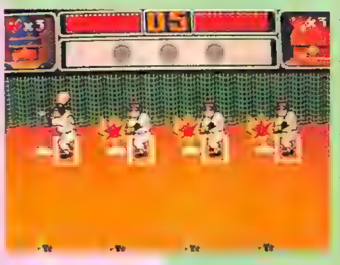
不規則に跳び回るUFOに弾を撃って落とすゲーム。



個人的に、1・2を争う嫌いなゲーム。

●バッター

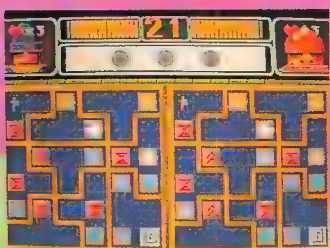
4人のバッターが、バッティングマシンを相手にしている。一番多く球を打ったバッターを当てるゲーム。



典型的な、2人同時・オプ付き用ゲーム。

●ワープ

記号のたくさんある迷路がある。同じ記号をワープさせて、ゴールまで行くゲーム。



ある程度読みが必要かな?

ちょっと?なハナシ

普通、ステージ2ではほとんどのゲームがノルマ5になる。ところが、せんべい・きかん車・銭形の3つのゲームは、なぜかステージ2になってもノルマ3のままである。

この3つのゲームは、ステージ1とステージ2の差がそ

イチダントアール・タイトル秘話



前作「タントアール」のときもそうでしたが、各種ゲームの内容を考える以上に頭を悩ませたのがこのタイトルでした。この業界広しといえども、真夜中に大の男たちが真剣になってくだらないダジャレを考えるような仕事は、このシリーズだけでしょう（涙）。今回も苦しかった…。その中でも特に苦しいやつ、隠された話のあるやつなどをご紹介します。（HAT）

〈ロイヤル猿～ン〉

子供のころからサル関連のあだ名ばかりだった。「猿王」よりも偉い「猿皇帝」とも言われた記憶と、車のスーパーサルーンという機構の名称が合体した、青春の思い出的タイトル。ちなみにゲームでのサルの声は私がやらされた…。

〈銭形Hey Judo〉

銭形平次とビートルズの名曲の合体。苦しさ当社比五倍。他の候補としては「大江戸捜査網」をもじった「大江戸そうはさせん」「大江戸そう1左門1星くん勝負たい1」などがあった。苦しさ当社比五億倍。

〈くっ月ロケット〉

パーツとパーツを「くっつける」のと「月ロケット」…ああ苦しすぎる。

〈ベートー弁当・う～運命〉

ベートーベンが作ったと言われる伝説の弁当を食べた男があまりのうまさに思わずうなり、「う～、うんめえ1」と…ああ、終わっている…。

れほどないので、ステージ2でこれらのゲームが出たらラッキー（不得意な人は別だけど）。

ステージ4について

このステージには4人の子分がいるので、このステージ全体をクリアするには、4ゲーム×4人で16ゲームをクリアしなくてはいけない。

ゲームの種類は、前回紹介した16ゲームと今回紹介した4ゲームで全20ゲームである。また、**1つのステージ中に同じゲームが2回出ることはありえない。**というわけで、このステージでは選ばなくてもいいゲームが4個しかないのである。

このステージにいる4人の子分のうち、1人目と2人目はノルマ5で、3人目と4人目はノルマ7である。よって全20ゲームのうち、これだけは絶対に選ばないというものを3〜4個決めてしまう。それ以外の16〜17個の中から、「このゲームはノルマ7だときついなあ」というものを、1人目か2人目のうちに選んでしまうのがお薦めである。

それでは、ここから各ゲームごとの攻略を見ていこう。

まぜカナ？

最初に画面右から出てきた海の生物は、水槽の右側と左側に分かれて一度並ぶ。2人同時・オプション付きなら、1人が右側だけを、もう1人が左側だけを数えよう。

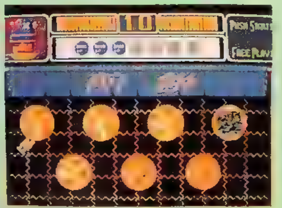
左側のほうが画面に出ている時間が長いので、不得意な人が左側を担当するのがよい。



このときの形で、ある程度数がわかる。

せんべい焼くべえ

このゲームのコツは、最初に並んでいるせんべいの中で、同じ模様が多いものを覚えておくことである（多少ヤマを張る必要あり）。例えば写真Aのような場合は、ツルツルのせんべいにヤマを張って見ていく。



写真A。

最初に見えるせんべいはツルツルとザラザラが多いので、2人同時・オプション付きの場合はツルツル担当とザラザラ担当に分かれる。後半ステージでたまに変なパターンがくるが、臨機応変にこなそう。

入れカエル！

このゲームはコツをつかむまでかなりわかりづらいのだが、ちょっとコツをつかめば楽である。

それでは写真を見ながら進めていこう。ここで2枚目の写真がポイントになる。このように小の黄カエルを置かないと、次の中の黄カエルを赤い葉の上に置かなくてはならず、大の黄カエルを赤い葉の上に置けなくなってしまう。



二酸化ガンマン

2人同時・オプション付きなら、前半と後半に分けて覚えよう。このとき、撃たれた場所を頭の中で線で結ぶと覚えやすいだろう。

このゲームは最大で9ヵ所撃たれるので、得意な人が5ヵ所を、もう一人が4ヵ所を覚えよう。実は後半ステージではタイムもライバルになるし、操作しているうちに忘れてしまうこともあるので、前半部分を覚えている人が操作するほうがよい。

私の通過待ち

前半ステージならば1人1人数えていってもよいが、後半ステージになるとちょっと辛くなる。ここでは編集部のジョッキー笹岡さんが発見した画期的なやり方、ジョッキーパターンを紹介しよう。

このゲーム、1つの窓には最大3人しか出てこない。そこで1人の窓と2人の窓の人数は普通に数えていき、3人の窓は指を使ってその個数を数える。ポイントは、3人の窓が1つ出たら指を1つ折ることである（奴はプロだ）。

この電車は3両編成なので、2人同時・オプション付きの場合は、得意な人が1両目と3両目を、もう1人が2両目を担当するとよい。



このとき指を１つ折るのである。

今回はスペースの都合上ここまで。残りのゲームについては次回までお待ちください。

このゲームの攻略にあたって、いろいろと協力してくださったYOU・Aさん&ジョッキー笹岡さん、ありがとうございました。

ボスなんてただの飾り？
最大の敵は落下スピード



課長、権造、トノサマに引導を渡してやれ。

担当：現在1747100、A・H・Ace

るのに運だけできている人、まずは前号までのおさらいを。

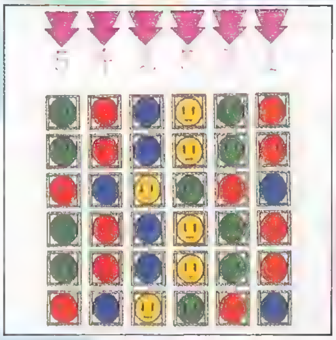
さて、とりあえず課長の降らせ方が降らせ方なので、起爆装置を左端に作るように右から大連鎖を組む。前半戦はこれで以上。ここまで勝ち抜いてこられる人ならば、ここ

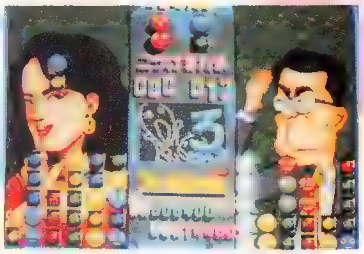
対 嶋課長

この課長戦からボス戦となるのだが、ここからはスピードが今までとは比べものにならないほど速い。ここまでく



嶋課長　45歳
マルタマ商事営業一課で働くビジネスマン。自分ではまだまだ若いつもりだが、キザな態度がハナにつく。それと、酒を飲んだらマイクを離さない。





こーゆーふーに連鎖を組んでいっても…、



起爆装置は埋まらない。

は問題ないだろう。問題なのは連鎖の後始末。



この状況、このスピードで常に連鎖を組めればクリアは間近だ。

とにかくスピードが尋常じゃないので、いつもは凹凸の状態から連鎖を組める人でもかなり困難なことだろう。

これればかりは慣れてもらうしかないので、数多くやりこんでくださいな。当然、課長に限ったことではなく…ね。



このスピード…、もう慣れるしかない。

対 大岩権造

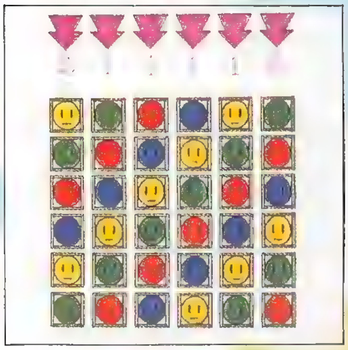
とりあえずこいつとは左2列で戦っていこう。このときのワンポイントは、「同色のおだま2つ」が降ってきたら右端に「横にして」置いておく、ということだ。

そして、図2を参照。

権造のおじゃまブロック落下パターンはこういう形なのだが、権造の場合、「この形が降ってくる」のではなくて、「降ったあとこの形になる」と



大岩権造　57歳
由緒ある大岩流書道の師範であり、町のうるさいカミナリ親父。女、子供は大キライだが、血圧が高いので注意してくださいね。





受け身で戦うのならこうしておこう。



※ホラ、もうリーチ。

いうことだ。
ちなみに、前者のタイプは「ユミちゃん」1人のみ。他のキャラは後者タイプ。「ドクター中杉」と「トノサマ」は下から上がってきたりするが、基本的にはやはり後者タイプ。
対戦ではそんなことも考えながら戦っていこう。
さて、本題に戻るが、とにかく写真のようにしてもまったくの無駄というワケだ。よってリーチを作っておいて連鎖するのがよいだろう。



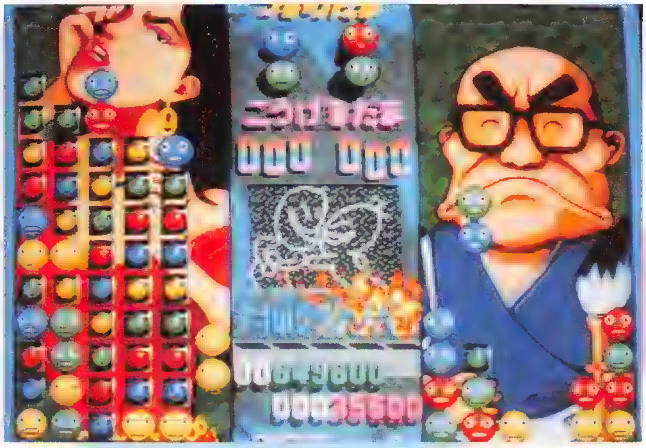
このように待っていても…、



結局意味ナシだったらしい…。



結局は攻めのほうが…!?

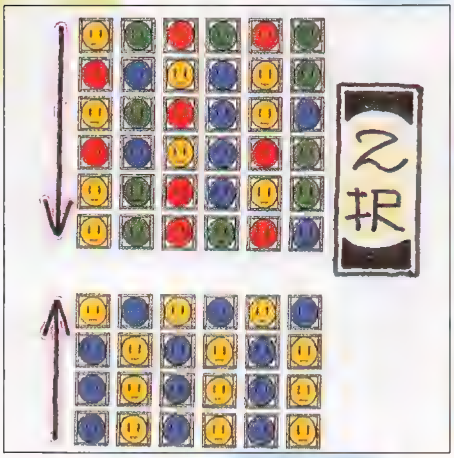


※リーチから連鎖が始まる。

が、しかし、このやり方はやはり受け身というか待ちというか、とても消極的な戦い方なので、一気にやられてしまう可能性もすごく高い。これだけ書いておいてナンだが、とっとと7、8連鎖ぐらいを組んで倒してしまったほうがいいかもしれない。とりあえず参考程度に、こういうやり方もある、ぐらいに思っておいてください。

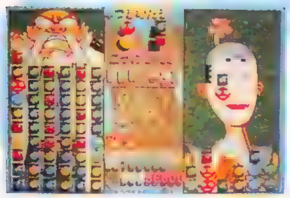
対 トノサマ

とにかく速い。ゲーマーモードは特にキテる。さらにトノサマの連鎖を組むスピードも今までの比ではないので、常人なら5秒で負けることだろう。
で、実際にはあまり役に立たないのだが、それでも他の形の連鎖に比べればかなりマシな形なのが写真のような形の連鎖だ。一応、上に上にと作っていくのでゴミも多少は少なめだし、埋められることも少ないほうだろう（と思う）。写真を見ればわかるだろうが、自分でジョン・ワン次郎にやられたような形を作っていくワケだ。こうすればリーチは上にあるので、埋められたときに掘りおこすのがちょっとは楽になるだろう。
しかし、わざわざそんなに

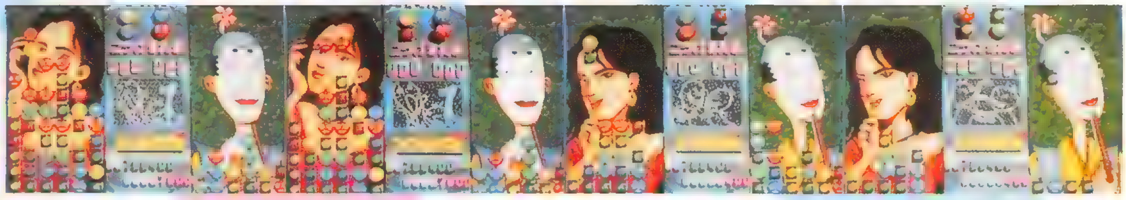




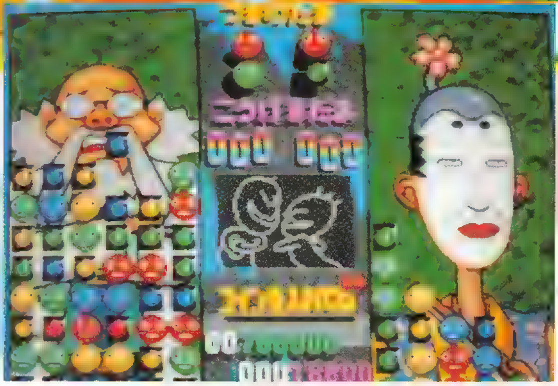
トノサマ　年齢不詳
町にそびえるまるたま城に住むナゾの住人。詳細は不明だが、かなりの変人であることは確か。



実力No.1なトノサマ



とにかくゴミを出さないように工夫しよう。

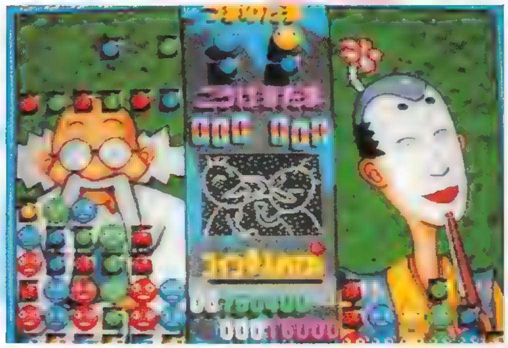


こういう積み方は失敗。

キレイに並べているとやはり埋まりやすいので、もっと臨機応変に連鎖を組んでいこう。

しかしこれを完璧に実行したとしても、勝率は3割に満たないだろう。残りは「運」仕第。8割は運で勝負が決まると思ってよし。あとは、くどいようだがスピードについていくしかない。しかしあまりにもスピードが速いため、実際のフィールドは三角形をしていると思ってプレイしたほうがいいだろう。壁が10段目ぐらいまであると向こうにはまずいってくれないぞ。

だいたいCPU戦はそんなところだろう。最強の敵はスピードだが、一般モードならなんとかクリアできないことはないだろう。しかしゲーマーモードで1面クリアしただけで一般モードをオールクリアしたスコアよりも高いスコアが出てしまうので、ぜひゲーマーモードでプレイしてみてほしいところです。



型にハマッた連鎖では勝てないぞ。



しかしほとんどは何もできずに負けてしまうことが多い。



落下スピードがあまりに速いため、壁の向こうに落とすことができない。

ゲーム雑誌編集部対抗

対戦ぱずるだま大会

ゲーメスト編集部は惜しくも準優勝…。
うむむ―、この借りは必ず…!?

●Aブロック

	必勝ガイド	ゲームチャージ	必本スーパー	ゲーム遊Ⅱ	電撃PC	ファミ通	対戦成績
ゲーム必勝ガイド	＼	×	×	×	×	×	0勝5敗
ゲームチャージ	○	＼	○	○	○	○	5勝0敗
必本スーパー	○	×	＼	○	○	○	4勝1敗
ゲーム遊Ⅱ	○	×	×	＼	×	×	1勝4敗
電撃PCエンジン	○	×	×	○	＼	○	3勝2敗
ファミコン通信	○	×	×	○	×	＼	2勝3敗

●Bブロック

	GAME ON!	覇王	ベーマガ	スーパーゲーマーズ	ゲーメスト	電撃王	対戦成績
GAME ON!	＼	○	×	○	×	○	3勝2敗
覇　王	×	＼	×	○	×	○	2勝3敗
マイコンBASICマガジン	○	○	＼	×	×	○	3勝2敗
スーパーゲーマーズ	×	×	○	＼	×	×	1勝4敗
ゲーメスト	○	○	○	○	＼	○	5勝0敗
電撃王	×	×	×	○	×	＼	1勝4敗

去る8月1日、コナミさんのはからいで、雑誌社対抗対戦ぱずるだま大会が行われた。

出場チームは全12編集部。これをくじ引きで6チーム×2ブロックに分け、それぞれのブロックでリーグ戦を行う。その1位チーム同士で決勝戦を戦って、優勝が決まるのだ。

優勝のチームにはモニター(ワイドビジョン)、準優勝にはSFCとプレイステーションの新作ソフト3本が賞品として贈られた。参加賞はグラディウスオルゴールだ(非売品)。

Aブロックは、必本スーパーとの接戦の末、ゲームチャージが、Bブロックは運も味方して我がゲーメストが勝ち上がった。優勝は激戦(?)だったけど、チャージに軍配が上がった。くやしか〜。

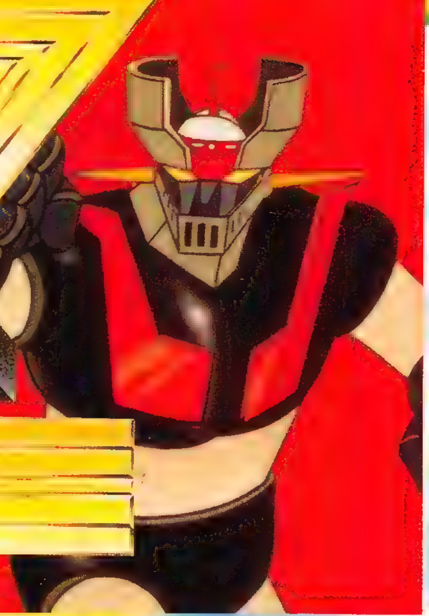
▼決勝戦(時間無制限5本勝負)

○ゲームチャージ 3−0 VS ゲーメスト●
(ユミちゃん)　(ドクター中村&リョウ)



決勝戦の模様。チャージの彼女の強さはホンモノ。完敗っス。

パンチ一発！魔神でGO!!
カンストまでガンバロウ
マジンガーZ



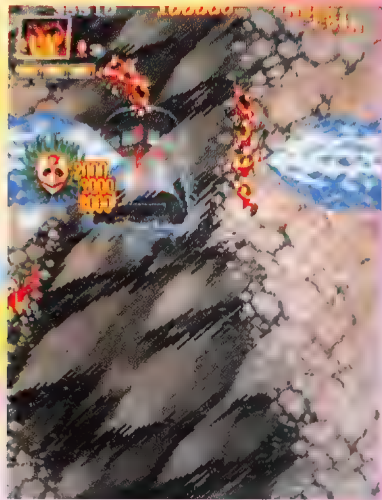
今号も、カンストへの布石として5面ボス、6面ボスで稼ぐぞ。

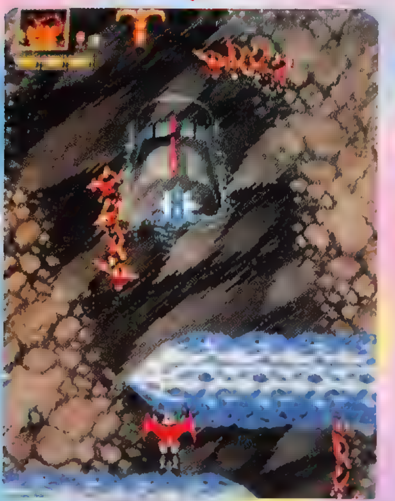
M.D.S.-RIK組

悲しいことに、マジンガーZは1000万点でカンスト（カウンターストップ）する。なのであまり無理をせずとも1面で稼いでいればいいのである。
しかし5面ボス&6面ボスでも稼いでおけば、2-1カンストは余裕になるので、いちおうくらわない程度にやっておこう。
ではまず単なる通過ステージの4面から。

ステージ4 氷原

4面は最初だけちょっとパンチが使える。
始まるとすぐに、潜水艦からザコが4匹ずつ、右、左と出てくるので、こいつらをパンチで壊そう。
途中、別のザコや氷柱が出るところは写真のようにする。
まあ、ここまでやっても大した点数にはならないので、やってもやらなくてもいいが、いちおう知っておこう。
それで、写真のところまで来たらショットを撃ちはじめる。左右から出てくるザコは自機と座標が合うととても速い円盤を出してくるぞ。


まずここは左のやつを倒しに行く。


ちょっとムリすればここを抜けて行ける。

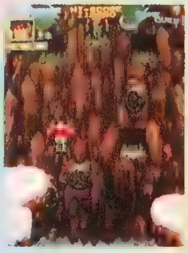

こいつらが出てきたらショットを出さないとキビシイ。

砲台地帯

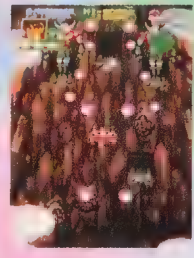
氷のところを抜けると、砲台地帯へと突入する。
ここは砲台をつけあがらせないように、先手先手で壊していかないといけない。
つらいのは写真のところ。
下方の2匹のドルモスが出てくるまでにこの砲台を壊したいところ。


ここの砲台をどうするか？

緑で前方と斜めの弾をうまく当てればOKだ。


このようにうまい具合に緑を当てる。

そのあとは中央の2つの砲台の出す弾のあいだに入っていればよい。ドルモスの出すカッターにも当たらないので安心してよい。


ここに入っていればへっちゃら。

ドルラーク×2

ドルラークとは、コウモリのような姿をした緑色のザコ。
こいつの出す5WAY弾は、自機を狙わずに出してくる。
これがポイントで、5WAYの正面の弾を避けやすい位置に自分から移動してやらなければならない。


2匹の5WAYを避けられるような位置で撃とう。

こいつの出す弾は速いので、キチンと予測しておこう。
また、こいつが合体するとやっかいで、下半分の部分がこちらに向かって突進してくる。これもまたスピードが速く、自機に誘導してくるので注意が必要。避けられないと思ったらボンバーを使ってでも抜けよう。


この下半身はカタイので壊せなかったらボンバー。

対ドグドグ

ここからボスまではドグドグとの戦いがメインだ。
　ドグドグはショットを当てると分裂し、画面外に消えたかと思うと、ものすごいスピードで自機に向かって突進してくる。緑のスプレッドでなんとかくい止められるが、地上の砲台をパンチで壊したりしている最中に突っ込まれるようなことが多いので気をつけよう。
　あと、もう倒したと思って安心していると急に出てくるので、それも注意だ。

ボス 機械獣 ダングーンN5

このボスは、初めの砲台2つがまず問題。
　と思うが、写真の位置でボス本体の弾をパンチしながら壊せる。
　砲台を壊したら、次は上からふってくるミサイルに注意。ミサイルは簡単に壊せるが、


ミサイルの爆風には要注意。

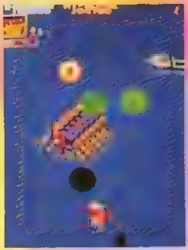
壊したときの爆風にも当たるのだ。これを知らないと「あれっ?当たった」ということになる。
　それだけ気をつけていればあとは問題のないボスだ。


こんな感じで砲台の3WAYをかわす。

ステージ5 砂漠〜コンビナート〜海上

5面は、普通にショットを撃っていけばたいして難しくない。
　なので、気をつけたい所だけに的をしぼって見ていこう。

●突っ込んでくるザコ（バニバニ）
　このザコは、画面の上から45度の角度で突っ込んで来て、端ではね返って自機のほうに突っ込んでくる。うかつにくらってしまいやすいのでつねに警戒すること。


体当たりをくらわないように。

●機雷を出すザコ（ベドベド）
　このザコはちょっとカタイので撃ちのがしやすい。機雷を出されてしまったら最優先で破壊しよう。
　さらにこのザコは撃ちもらすと、逃げていくときに弾をはいてくるので、なるべくなら初めに出て来た時点で破壊してしまえるよう心がけよう。
　他のザコとの混合の場合は写真のようにするとうまく倒せる。


横に出る弾で上手に撃とう。

中ボス 名無しの小要塞

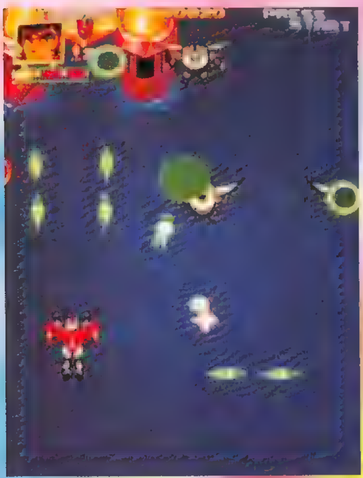
この要塞の嫌なところはホーミング弾。確実に消していかないとくらってしまうだろう。
　写真のように、左右どちらかのホーミングをスプレッドがちょうど当たるような位置で戦おう。通常弾が来たらパンチで消せばOK。


こんな感じでOK。

●タンカーを投げるザコ（グロッサムX2）
　この敵は、タンカーを持ち上げて投げてくるのだが、水面に顔を出した時点で倒してしまえればそれでOK。
　タンカーを投げつけられてしまうとちょっとマズイ。なにせタンカーがものすごいスピードで飛んでくるので、避けるのが精いっぱいだ。こうならないよう、出現直後に倒そう。


逃げ場がない!これはよくない例だ。

●ザコが出てくる母艦（ミディフォー母艦）
　こいつがまた気をつけなければいけない。
　たいてい他のザコ編隊とのセットで出てくるが、優先するのはこのミディフォー母艦。ザコの出てくる所にスプレッドが当たるようにして撃とう。
　他のザコ編隊は横と斜めの弾で撃つようにする。

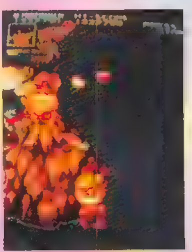

母艦を壊すことを優先させる。安全第一だ。

ボス 海底要塞サルード

さて、こいつの倒し方の手順だが、まずは画面の一番前まで出て、左のハッチにスプレッドを当てまくろう。


このくらい接近してスプレッドを当てる。

　ギリギリまで密着して撃てば、速攻で壊せるハズだ。右側のハッチも同様にして壊せばザコが出てくる前に両方とも壊せる。
　ボスが火山弾を出して来たら、ちょっと欲を出して稼ぎに行こう。
　パンチでねばりながら、スキを見てボスの火口付近に近


バシバシパンチしまくる。意外と安全だ。

より、出てくる火山弾をパンチしまくる。
　ボスが移動して追いつめられたらいったん退避。これをボス自爆までやる。ムリだと思ったらショットを撃ってもかまわないが、緑のスプレッドはあまり火山弾を防ぐのにはあてにならないので、パンチも使いながら戦おう。
　ボスが2段階目になると、2パターンに分かれる。
　まず、ボスが変形して、レーザーもしくは通常弾ばらまきモードのとき。
　このときは、ボス変型直後から、ボスに最接近してスプレッドを当てまくる。写真のようにスプレッドが6発同時に当たる状態で撃ち込めば、ボスは次の行動にうつる前に倒せてしまうだろう。


スプレッド6発を同時に当てまくる。

　次に、ボスがホーミング弾を撃って来た場合。
　この場合も同様にやるが、ホーミングは避けができないので、ボンバーを使う。ボンバー2回は使わないと、ノーダメージで越えるのは難しいだろう。はっきり言ってホーミングが来たらアンラッキー。あきらめよう。


アンラッキーパターンのときはあきらめてボンバー。

ステージ6 海中〜海上

　この面も危険な敵だけ見ていこう。

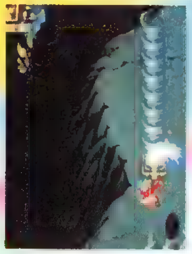
●バランガM2
　トゲトゲの鉄球のようなザコ。自機が近づくと開いて突っ込んでくるので、こちらから近づいていって早めにパンチを置いておくのがよい。


パンチで壊していこう。

●ジャラガ
　海ヘビのようなザコ。
　こいつは倒したあとの、バラバラになった体に当たり判定があるので注意。それ以外は問題ない。


残った体に注意しよう。

●うずしお装置
　地上物だ。破壊するにはパンチを使わないといけない。


パンチじゃないと壊せない。

中ボス ドラゴノサウルス

　なかなか堅い中ボス。足を壊しながらだと本体に全然弾が当たってくれない。
　ここはもう本体を壊そうとせずに、足だけ壊していればよい。本体はすぐに自爆するからだ。


自爆までねばればよい。

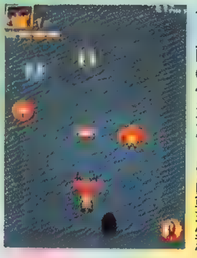
●ザミザミ
　このカニのようなザコ、実はこの面最大のライバル。
　画面に出てしばらくすると緑色の3WAY弾を出してくる。


速攻で撃たないとやられる!!

　この3WAYの弾速がハンパじゃないので危険。斜めに撃たれるとやっかいなので、できるだけ正面に撃たせよう。
　しかし出現地点を覚えてしまえば速攻倒しが可能なので、出現したらスプレッドで攻撃しまくろう。撃たれる前に撃ってやつだ。

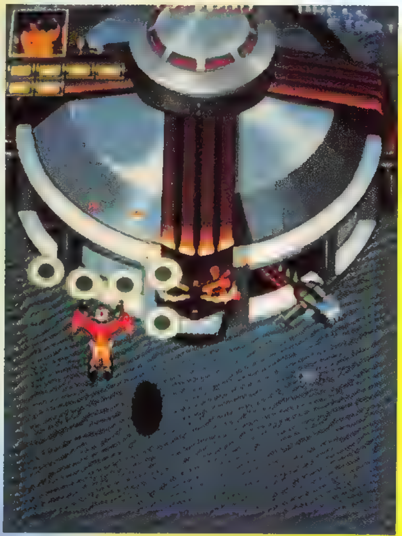
ボス前

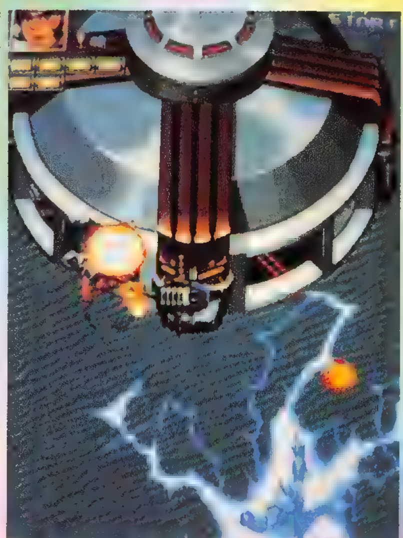
　ボス前にちょっと復活地点がある。ここでライフが2コでるので、くらっているときは非常に助かるぞ。ただし、ザコ敵の体当たりには要注意。


ライフ2コを取っていざボス戦へ。

ボス 万能要塞ミケロス

　ミケロスは、左右についている顔形のホーミングミサイルハッチのみを残して稼ぐ。
　まず、登場したらすぐに左から2番目のザコハッチに撃ち込み、ザコが出てきたら、


このハッチをまず撃って…。


ザコが出たらここまでさがってボンバーを使う。

右のザコハッチ2つに対してボンバーを使う。このとき左右のミサイルハッチまで壊さないように、画面の下にさがってからボンバーを使うようにしよう。
　これでホーミングミサイルハッチだけ残したら、あとはパンチでホーミングを壊しまくるだけ。


ホーミングは右、左と交互に出るぞ。

　運悪く円盤が飛んできてしまったらショットで壊そう。撃ち返し弾に注意。


円盤の撃ち返し。これはパンチで。

次回予告

　あとはラスボスがちょっと問題だけど、グレートの特性を生かして何とかするつもり。

中級攻略再開！T・Aアターック！
よりステップアップはまずは
2分57秒の壁にチャレンジ！



DAYTONA USA™

初級攻略でお休みしていたけど、
これから中級の攻略が本番を迎える。
目指すは全国トップクラスの走りだ！

担当：亜音速の気孔師（ドリフターーズ）　ずるずる

これからが本番！

完走できて、ある程度速くなってきたら目指すはその上。現在の中級T・Aでのトップレベル走りは、トータルで2分55秒後半。それを狙えるレベルのプレイヤーは、2分56秒台はいつでも出せるようになっている。

いきなりその領域へ飛び込むのはちょっと難しいので、段階を踏んでその域へ進んでいこうと思う。

今回の目標は、理論値で2分56秒台を達成し、実際値として2分57秒を出せるレベルの走りとしよう。

攻略は進化する

中級コース攻略は、6／30号（5月末発売）でしているが、その時点での目標ラップは43秒00で、トータル2分58秒のものであった。それから3カ月、走りは進化。より高速でコーナーを曲がり、より高度な減速技を使用し、タイムアップを可能にした。

その進化した攻略を中心に進め、以後のレベルアップに備えていきたい。

まずはコーナー通過速度を上げていく。そのためにはラインと切り込むタイミングの見直しが必要である。

これを目で確認し、頭に入れ、実戦する。

今までの自分の走りと、これからの走りの進化の具合を感じとってほしい。

それではコースを思い出しながら攻略を進めていこう。

スタート

ここではとくに変化はない。より効率よくタコメーターを振り、1速のトップスピードへもっていけるようにしよう。

第1コーナー

1周目の第1コーナーは加速中にあり、ミスすることは許されないところ。

1周目は、加速を重視するため、縁石にのらずに走る。

2周目以降は、319km／hをマークできていれば縁石にのり、よりインを走るようにする。

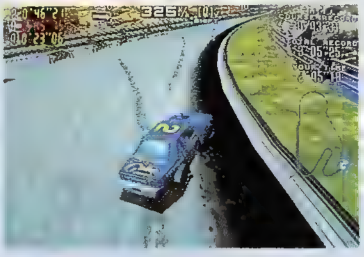
トンネルからC.P.（チェックポイント）まで

トンネル内では中央やや左寄りのラインをとり、出口から始まるS字コーナーに備える。

出口の右カーブはバッチリインをつき、すぐ左カーブへのラインへ入る。

軽く左に振ってからC.P.への右カーブへ。以前はここをアクセルオンのままブレーキONで320km／hほどで曲がっていたが、これからは、シフトダウン、4速から2速へ落とす減速を一瞬でやり、325km／hで抜ける。

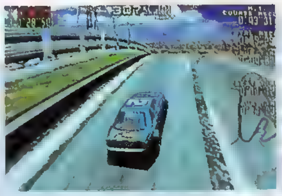
より弧を大きくすると327km／hで曲がることも可能であるが、遠回りなので、これは要確認というところ。



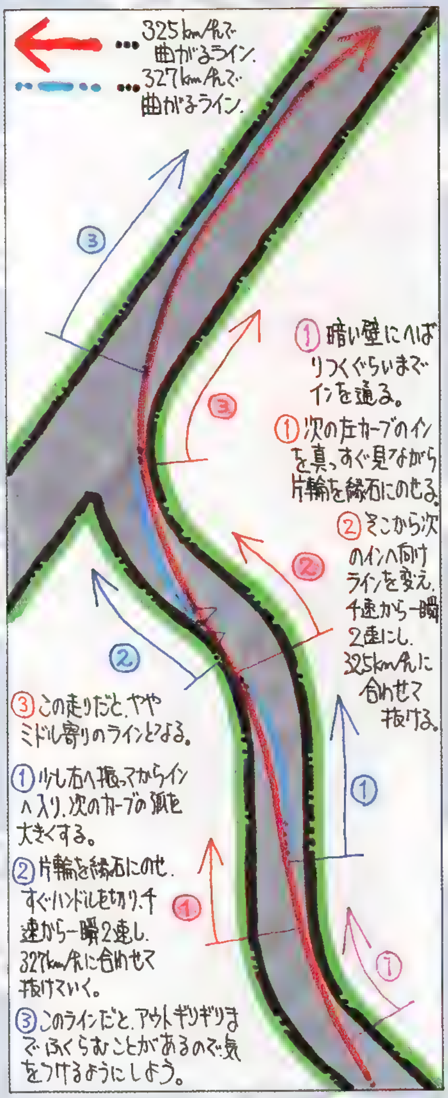
スコーン！と4↓2↓4とシフトし減速。325km／h以上で。

右急カーブ

ビシッとC.P.下のカーブを


ビシッとインをついて抜ける。コース幅を有効に使おう。弧を大きく。


ややアウトから入っていく。目上の黄色の看板を目印にし、切り込む。

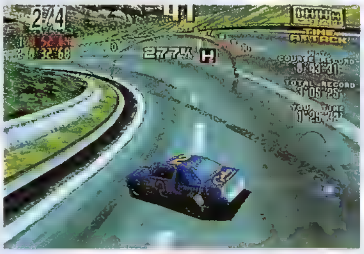


抜けたら、次の右急カーブの準備をする。
以前は、黄色の右への看板下あたりから4速から2速への減速で294km/hで抜けていたところ。
より弧を大きくして4速から2速へシフトダウンし、300km/h以上で抜ける。
減速を始めるポイントは今までよりやや手前にしてシフトダウン。300km/hになる前に再び4速へアップし、インをついていく。
グワ〜ッとラインが大きくなるが、タイミングが合っていれば大丈夫だ。

ヘアピン

ここも攻略に大きな変化があったところだ。
以前は2速&ブレーキで260km/hで抜けていたところだが、これからは、1速へシフトダウンし、270km/h以上で抜ける。
このとき、アクセルをコントロールしてやるとミスの回数は減る。できればアクセル全開でいきたい。
抜けるころには280km/hを軽く超える速度へ。危ないと思ったらブレーキを踏む。
抜けるときの安全策として、真っすぐになる前からハンドルを戻してやると直進後、ホイルスピンしにくくなるぞ。




アウトから一気に4→1へシフトしながらインへ進入する。


抜けるときはこんな感じ。縁石にのるぐらいまでふくらむ。

最終コーナー

ヘアピンの高速抜けプラス下り坂で、今までよりも高い速度で進入することになる最終コーナーだが、今のところ以前の減速方法と方法は変わらず、ブレーキで抜ける。
直線で加速してくると、コーナー手前では320km/h以上になる。
速度が上がっているので、減速ポイントがより手前になる。まだ下っているところから減速を始め、295km/hまでブレーキで減速し曲がっていく。あと1、2km/hは上げてもいいだろう。
コースをいっぱいに使い、インからアウトへふくらみ、直線になるころ、少しカウンターをあてて、加速しやすくしてやるといい。
これでC.P.を抜けるころには315km/hを超えることができるぞ。


最終コーナーの切り込んでいくところはこの辺りから。減速一つ。


そしてメインストレートへ。とりあえず315km/hは出そう。

注意点として

より攻略も高度になり、より高いレベルの操作が必要になってきている。
とくにシフト操作。一瞬で2速にして戻したり、一気に1速へと…。
正確で素早い操作という動作を、走行中にやらないといけない。これがどれほど大変なものか。シフトを操作しているときは、左手でハンドルを操作しなければならない。大変でしょう!
初級と違って、左右のカーブがあるので左手の負担は大きい。そのリスクを越えて初めてできるのがこれからの攻略となる。
最初は筋肉痛になると思うけど、それを克服しなければその先には行けないぞ。

今回の目標タイム

今回の攻略でとりあえず、1周目を48秒80、2周目以降を42秒70で走り、トータル、2分56秒90を理論値にし、2分57秒台を出すようにする。
さあ、中級の練習開始だ!

ワンポイントレッスン 初級T・A

小さいことなのだが、初級のピット抜けショートカットでちょっと一つ。
より先まで縁石にのらずにすむことがわかったので、それを写真で載せようと思う。
ちょっとだが、これで少しでも距離が短くなれば…。
7月22日現在の私の理論値は2分12秒22。実際に出ているのは2分12秒39。その差がなんと0・17。8周あるので1周にして0。2余り。これ以上いける?やるしかない!


わかるかなあ。このまま直進し縁石にのればピットインなし。

こ〜んなことが起きる?
DAYTONA USA 驚異&ウラ技集(DX版) Vol.1

担当:亜音速の気孔師(ドリフターズ) ずるずる

これで面白さ100倍!

レースゲームというとどうしてもシビアな感じが強く、こりゃあ面白い!という場面に出会うことが少ないのだが、このデイトナUSAには、そんなイメージを吹っ飛ばす面白い仕掛けがいっぱいあるのだ。

その仕掛けたちは、どれも何・・かをするなどの条件があってから初めて作動するもの。「あれ?今、何か変なものを見たような気が…」

そういったものもその仕掛けの1つ。それを紹介していこうと思う。

さあて実際にできるかな?

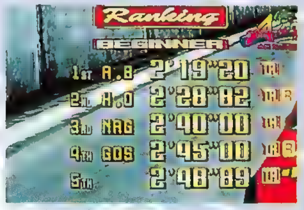
驚異&ウラ技 基礎編その1「逆走」

もうすでにみんな知っている「逆走」モードについて。改めて説明は必要ないと思うが、逆走で完走も可能。その逆走時には「逆走だー」と声で怒られるのだ。

ゴールしてランクインすると、ランキングの横に「R」マークがつく。

驚異&ウラ技 基礎編その2「モード変換」

これもうみんな知っていると思うが、コインを投入し、シフトセレクト時に、スタートボタンを押しながらアクセルを踏んで選ぶと、タイムアタックモードになる。このモードでは、自車のみの走行となり、これでゴールしてランキングに入ると、T・Aマークがつく。



ランキングの画面。モード別でネームを見ることができる。

驚異&ウラ技 基礎編その3「ネームエントリー」

これはすでに発売されているCDを買った方なら知っているウラ技。

ネームを入れるときに、過去のセガ体感系のゲーム名を入れると少しだけそのゲームサウンドが聴けるというもの。

主なものを載せておこう。

〔ネームエントリーのコマンド表〕

H.O…ハングオン	S.H…スペースハリアー
O.R…アウトラン	A.B…アフターバーナー
P.D…パワードリフト	V.R…バーチャレーシング
V.F…バーチャファイター	SHO…スーパーハングオン
SMG…スーパーモナコGP	G.F…ギャラクシーフォース
R.M…ラッドモビール	S.C…スタジアムクロス
EXN…エキゾーストノート	S.F…ストライクファイター
GLC…G-LOC	TOR…ターボアウトラン
ORS…アウトランナーズ	GPR…GPライダー
F.Z…ファンタジーゾーン	E.R…エンデューロレーサー
SDI…SDI	QTT…カルテット
VMO…ヴァーミリオン	T.B…サンダーブレード

驚異&ウラ技 基礎編その4「エンディング」

各コースを3位以内でゴールすることができれば見ることができる。

驚異&ウラ技 基礎編その5「曲選択」

ゲームスタート時に、V.R.ボタン、1から4のどれかを押しながらスタートすると曲が選べる。

驚異&ウラ技 基礎編その6「レーダー」

ゲーム中にスタートボタンとV.R.ボタンの2、3、4を押すと、レーダーのCOND-ITIONの表示面積が変わる。


操作をするとレーダーの探知する面積が増える。使える?

1994 DAYTONA USA ALL関東 GRAND PRIX

去る7月24日、関東一円、南は静岡から北は新潟まで、11県のセガ直営店から選ばれたデイトナーたちがセガ本社に集まり、関東一速いレーサーを決定する大会が開催された。

11県からの出場は、各店での予選を勝ち抜いてきた強者が100名以上。会場はその出場者でいっぱいになった。

午後1時半より決勝戦へのキップをめぐり、中級コースにて予選がスタートした。

予選は、4セット8台によるレースで進められ、その上位が準決勝へという形で戦っていった。



そして記念撮影。ご苦労さま!

途中の休息タイムでは、デイトナ開発スタッフに、セガの鈴木氏、そして私、ずるずるが参加したエキシビションマッチも行われた(私の結果は5位)。

大会は進み、いよいよ決勝戦。

ここまで勝ち抜いてきたプレイヤーはさすがにうまい。あとは勝負運といっていいだろう。

レースは決勝戦のみ、10周で行われた。

予想どおりレースは混戦状態。最後の最後まで乱戦で進み、最後のコーナーも数台で通過。

そして1番でゴールしたのは、徳 和秀氏であった。



ドーンと並んだ8台。会場の熱気も最高潮に盛り上がった。

2位は、三塚和典氏、3位は、榊原 仁氏と決まった。



優勝した徳氏には鈴木氏より秘蔵のアウトランのハンドル(一品しかない!)が送られた。


ガンシューティングの頂点。
3D-CGは実写を越えた。
バーチャコップ
VIRTUA COP
世界初。
テクスチャーマップドポリゴンCGの
ガンアクションゲーム。
■次々と現れる武装軍団。ロックオンサイト機能で敵を銃撃！
●ヒットした部分から倒れ落ちる、リアルで爽快なアクション。
●臨場感あふれるオートズームで、迫力と緊張のガンファイトプレイ。
●ガンアクションを満喫できる、フリーガンシステム。
●飛び入り可能な２Pマルチプレイ対応。
ウォーターフロントの人工都市"バーチャシティ"に絡む銃の密売組織と巨大企業EVL社による凶悪で卑劣な陰謀。暗躍する組織の壊滅と黒幕の逮捕のため、独自の捜査に乗り出した特捜課の敏腕刑事・レイジと相棒のスマーティ。それぞれの思いを胸に秘め、壮絶な銃撃戦を繰り広げる…。
「モデル２」が創り出す
３D-CG映像によるリアリティの追求。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1

ゾク新登場！みんなまとめて買ってネ!!

さながら、ゲーメストビデオは幻術にかかったのかと君を錯覚させるだろう。Hiクオリティ攻略に溺れるな！

ワッチョー！私は中国が世界に誇る映画スター、ドラゴンアル。このたびゲーメストからVシネマ出演の依頼を受けたアル。私のスタントなしのアクションの数々には、感動すら覚えるアルネ。今回オーディションで合格した新人2人もなかなかの動きを見せるので、私もトップの座を奪われないように日々精進するアルネ。

特典は雑君手裏剣型コースターだ！



■定価6500円■70分
▶通販番号GV-10

ワールドヒーローズ2JETビデオ



スーパーストリートファイターⅡXビデオ



■定価7000円■90分
★通販番号GV-9
特典：バルログお面

CPU戦、対戦、大道芸。ぜーんぶ120パーセントの密度で入ってる。だけど、それだけじゃないんだな。本当に凄い「連続技」と「ゴウキ戦」！見ればわかる、見なきゃわからんこの凄さ。さらにバルログマスクがもれなくもらえるぞ。血涙するがよい、民よ。

スーパーストリートファイターⅡ

■定価6800円■90分
★通販番号GV-7　特典：攻略小冊子



新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンボシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。

餓狼伝説2最強バトル

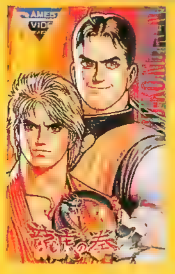
■定価6000円■60分
★通販番号GV-5　特典：ガロ2指相撲



93年夏、ゲーメストが主催するゲーム大会「全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の名場面を完全収録。優勝したアンディの華麗な動きに君はくぎづけになるだろう。

龍虎の拳2

■定価6800円■90分
★通販番号GV-8　特典：攻略小冊子



リョウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は当然ながら、注目すべき点はギース完全攻略だ。これでギャラリーは君のもの!!

餓狼伝説スペシャル

■定価7000円■120分
★通販番号GV-6　特典：攻略小冊子



新キャラを3人加え、三闘士にクラウザー、そしてゲストキャラのリョウ・サカザキまでも迎えた豪華な顔ぶれの餓狼伝説スペシャル。対リョウ戦パーフェクト攻略など充実の完成度。

ワールドヒーローズ2

■定価6000円■64分
★通販番号GV-3　特典：雑君紙相撲



古今東西、老若男女、世界各地に時空を超え、英雄たちが集結した。真の英雄を目指し、繰り広げられる闘いが今始まった。ゲーメストライター陣による攻略で、1コインクリアも楽勝。

ファイナルファイト

■定価7800円■60分
★通販番号GV-1　特典：記念テレカ



記念すべきゲーメストビデオ第1弾。現在の横スクロールアクションゲームの原形を創ったともいえる、FFを豪快にビデオ化した。ハガーによる、1コインノーミスクリアプレイは必見だ!!

サムライスピリッツ

■定価7000円■120分
★通販番号GV-4　特典：攻略小冊子



対戦格闘ゲームに剣劇が登場だ。侍をモチーフに独特の雰囲気と世界観を漂わせた意欲作。さまざまな趣向を凝らしたら、120分になってしまったものの、最後まで飽きさせません。

餓狼伝説2

■定価6000円■60分
★通販番号GV-2　特典：舞さま扇子



今でも圧倒的人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第2弾「餓狼伝説2」。悪の帝王W・クラウザーを倒すため、超必殺技を体得せよ！

あくなき探求心はCDを創らせた！ゲーメストは音の魔術師になれたか？それは君の耳で確かめてほしい。



魔法大作戦

■定価1800円■47分
★通販番号GCD-3

シューティングの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせたド派手な縦シューを完全掌握。亜人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわるイメージは聴いていて爽快感があふれること間違いナシ。



アルティミットエコロジー

■定価2800円■45分
★通販番号GCD-2

ゲーメストとカプコンの共同企画による幻のゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。SEは未使用のものも含めてすべてを収録。



戦国エース

■定価3000円■35分
★通販番号GCD-1

ゲーメストがCD制作にも乗りだした−その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エース」。シューティングゲームに和洋が混沌と入り交さった、独特な舞台設定に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。

ゲーメストのCD&ビデオがより一層お買い求めやすくなりました!!

通販で買う

ゲーメストのCD&ビデオは通販で買える！くわしくは下記の通販窓口、読者サービス部まで確認確認確認だぁ!!
☎03-3293-9326 新声社 読者サービス部

直接買う

㋖屋で買えるのはもちろんだが、右記のお店でも買える!さらに、全国のレコード店でも注文して買えるようになったのだ!!

- ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館2F 〒101 東京都千代田区外神田1-8-8 ☎03(3251)3100
- ●㈱ロケット本店ソフト売場 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03(3257)0606
- ●㈱ロケットソフトセンター1F 〒101 東京都千代田区外神田1-15-13 ☎03(3257)0017
- ●㈱ロケットソフト2 3F 〒101 東京都千代田区外神田1-15-14 ☎03(3257)0004
- ●まんがの森 新宿店 〒160 東京都新宿区新宿3-35-1 ☎03(3341)0921
- ●株式会社キムラヤ町田パートⅡ 〒194 東京都町田市原町田4-2-3 ☎0427(20)0200
- ●アニメック 〒160 東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアビル2F ☎03(3354)2261

ゲーメストの増刊号、ビデオ、CDが続

ゲーメストの増刊号が近所に売ってなくても入手方法はあるのだ!!

注文して買う

ゲーメストの綴じ込みハガキの群れの中に、本屋さんで注文するための注文用紙がある。その用紙に必要事項を記入して、本屋さんに持って行けば取り寄せてもらえるぞ！

直接買う

ゲ屋で買えるのはもちろんのことだけど、今号の174～175ページで紹介しているバックナンバー常備店でも買えるぞ！

極上パロディウス

全132ページ　定価1280円

すごいぞ!!日本語が読める人、集合～。うん、『極パロ増刊』を読んでみてクレ!!そしたら、ちょっと極パロをプレイしてみてヨ。あ、クリアしてるね。みんなそうなっちゃうんだね～。



極パロ増刊絶賛発売中だ!!

増刊号はとどまることを知らない!
怒涛の快進撃で驀進疾驅中!
半ば狂戦士と化したゲーメストに
君は何を見る?

ストリートファイターII
全148頁・定価1000円



一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮！キャラ紹介。全技一覧表&出し方、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。

ストリートファイターIIダッシュ
全164頁・定価1200円



対戦格闘アクションの最高峰。ストIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。

1991オールカプコン
全164頁・定価1200円



カプコンゲーム第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの1冊。

ギャルズ♡アイランド2
全148頁・定価1200円



完全大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。

餓狼伝説2
全148頁・定価1200円



あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた！開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど盛りだくさん。

最新格闘ゲーム
全148頁・定価980円



最新の格闘ゲームを集めたこの1冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり！

ワールドヒーローズ2
全148頁・定価1200円



ADKの大人気格闘ゲームワールドヒーローズ2をこの1冊に完全網羅。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。

サムライスピリッツ
全164頁・定価1280円



アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの1冊に凝縮！設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!!　もちろんポスター付きだ！

最新格闘ゲーム2
全148頁・定価980円



大好評だった最新格闘ゲームのVOL．2。龍虎の拳2を筆頭にバトルクロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターなどの格闘ゲームを大掲載。

餓狼伝説スペシャル
全164頁・定価1280円



餓狼伝説スペシャルの魅力をこの1冊に完全収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラスト&特大ポスターなど。

スーパーストリートファイターII
全164頁・定価1280円



誰もが知るストIIが新キャラを引き連れ帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU&対戦攻略、開発者インタビューほか。スーパーストIIの魅力を完全収録。

ギャルズ♡アイランド3
全148頁・定価1280円



ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL．3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームキャラのすべてをこの1冊に満載!!

龍虎の拳2
全148頁・定価1280円



ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーミスで倒すことができるようになる。もちろん対戦攻略も熱い!!ほか、アニメやCMインタビューなど。

バーチャファイター
全148頁・定価1280円



巷ではバーチャファイタージャンキーというのがいるらしい!?そんな方々への特効薬に増刊はいかがでしょう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれ!!

スーパーストリートファイターIIX
全190頁・定価1280円



エックスのすべてをこの1冊に完全凝縮!!カプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦&対戦攻略、データファイルetc、キミの望むものはこの1冊にすべて入ってるゾ!!

ワールドヒーローズ2JET
全164頁・定価1280円



独りぼっちの太陽が波間で微笑む夏の浜辺。大きめのサングラスのキミはキュートな渚のエンジェル。夏だね。サマーって感じ。ボクはビーチで『JET増刊』。キミに読んであげよう。

開発リポートvol.4

バーチャコップ

©SEGA

今回は主人公のことやストーリーのこと、バックグラウンド関係のことが明らかになったぞ。発売は近い!!

担当：FRS-N,O

〜STORY OF VIRTUA COP〜

ここバーチャシティは、巨大企業EVL社が推し進める一大プロジェクトにより新興したウォーターフロントの人工都市だ。しかし、このバーチャシティ計画には凶悪な陰謀が隠されていた。この時代、厳しい取り締まり政策のため弱体化の一途を辿っている銃を中心とする武器産業に取ってかわり、アンダーグラウンドの武器需要を満たすべく銃火器の一大ブラックマーケットを築く真の裏計画の隠れ蓑に過ぎなかった…。



ステージ1「バーチャ埠頭」の全体図。



ステージ2。ステージ1とはうって変って工事現場での闘いだ。

〜こちらバーチャシティ第2分署特捜課〜

バーチャコップは、近未来の仮想都市"バーチャシティ"を舞台にしている。警察官は様々な技術の進歩により、主に装備類の面で現状とはかなり異なったものになっている。使われる銃はもちろんのこと、装着者の視界周辺に現れる火器類を自動的に察知して危険が迫っていることを、サイトにより知らせてくれるゴーグルタイプのハイテクデバイスなどを装備している。

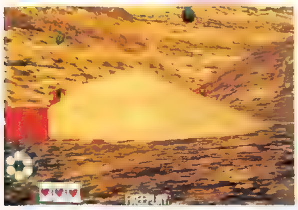


あっ!!こんなところにも敵は潜んでいるぞ。



テクスチャーで表現されたウィンドーに写る夕やけがきれい。

〜バーチャシティ第2分署の腕ききたち〜



ああっ君たちは前々号の…！待て、話せばわかるぅ〜!!



むむっ、キャタピラの影から…。

●レイジ（1P）

本命＝マイク・ハーディ

いつもいきすぎた捜査で問題を起こすトラブルメーカーで署長の悩みのタネだが、野性のカンともいうべき鋭い直感によるずば抜けた捜査力を持つ。

●スマーティ（2P）

本命＝ジミー・クールス

レイジとは、バーチャシティ第2分署に配属されて以来からの相棒。レイジの過激さとは対照的な冷静頭脳派。しかし、悪を憎む正義感とガンシューティングの腕は右に出るものがいない。

スマーティの兄は銃密売組織に濡れ衣をきせられ、無実の罪で投獄されており、何とか兄の濡れ衣を晴らしたいと考えている。

〜ステージ2敵配置完了〜

さて、気になる開発状況だが、今現在はテクスチャーの張られたステージ2に、敵配置を終え、通るルート設定も終了した。

このステージは、土建現場なので、あちこちにくぼ地が存在し、その中に潜む敵を狙い撃ちしたり、自らくぼ地に跳びこんでの銃撃戦といった展開となっている。



!!足もとにはこんな凶暴な奴が隠れていた！



工事現場の奥深く…だんだんとヤバそうな雰囲気が…。

そして現場の奥深くにビルを発見、そこへ潜入したレイジたちの見たものとは…。

TO BE CONTINUED…。

バーチャコップ開発状況報告

（完成度65%）

9月のリリースに向けて、スタッフ一同連日連夜、徹夜覚悟の最後の追い込み作業中だ。現在ステージ3作成中、ステージ3は敵の高層ビルにバーチャコップの2人が突入するぞ。ラストシーンはみんながアッと驚く秘密を用意している。2ステージは、かなり手に汗握る展開になっており、3DCGならではの撃ちごたえのあるシーンが満載だ！（セガAM2研）

美しき宝石の輝き…

スタックコラムス

©SEGA

今までのコラムスと違って連鎖が必要になってくる。

担当：かんぬき

ストーリー

10年前、天才ギャンブラーだった俺の親父が、ローズスタックトーナメントの出場中突然失踪した。俺は何としても今回の大会に優勝して、親父の足どりを知っているであろう主催者のMr.BABUに会わなければならない…。

前作からの変更点

今までのコラムスと基本的なルールは一緒。同じ色の宝石を、縦・横・斜めに3つ以上並べてどんどん消していくのだ。前作は面クリア型のゲームだったが、今回はCPUキャラとの対戦形式になった。わかりやすく言うと、コラムスIIの対戦モードをCPUとやっている感じだ。

今回の一番の変更点は、攻撃の新しい要素として、スタックチップが加わったことだろう。

前作では、相手側に魔法石が落ちてきて、それを阻止しようとしてもこちらの攻撃のタイミングが合わずに使われてしまう…なんてことがよくあった。今回はスタックチップをためていれば、いつでも攻撃できて、より戦略的な戦いが可能となった。



親父…

スタックチップ

スタックチップは自分の宝石を消すことでためることができる。たまったら攻撃ボタンを押して使用する。チップを1枚使うごとに相手のフィールドを1段上げ、自分のフィールドを1段下げることができる。それと同時に、相手フィールドで落ちかけている宝石を散らして消すことができるのだ。

狙うなら相手の魔法石、むざむざ相手に楽させることはないぞ。

そしてもう一つの使いどころは5枚たまったとき。一気にデンデンとフィールドが上がってくれれば、かなりのプレッシャーとなる。



トーナメントを勝ち抜くのだ!!



もうすぐ5枚…フッフッフッ。

ある程度ゲームを進めていくと、宝石を7個消してチップ1枚、5個で1枚…と、チップがたまりやすくなっていく。こうなったら迷わず攻撃していこう。

魔法石

魔法石はIIの物とまったく同じ。3種類の中で使いたい石を一番下にもってきて落とせば使える。効果は次のとおり。

●魔法石

元祖コラムスの物。下になった宝石と同じ色の宝石が全部消えてくれるのだが、それで消えたり連鎖がおこってもチップはたまってくれないのであまり意味がない。これを使うのなら下向きを使ったほうがいい。

●上向き魔法石

これを使うと相手フィールドを2段上げることができる。チップと組み合わせて使うと効果的、よっぽどつまっているとき以外、これを使っていこう。

●下向き魔法石

自分のフィールドを3段下げる。つまってきたらこれで復活を試みよう。



クラーッシュ!!

連鎖を組む

スタックチップは、ただ宝石を消していても一応チップをためることができる。しかしこの方法だとかなり時間がかかってしまうし効率も悪い。それではどうすればよいか。そう、連鎖を組むのである。



これでは意味がない。

普通に消していた場合、宝石を10個消して、チップが1枚もらえるのに対して、連鎖を組んだ場合、1連鎖で1枚もらえるのである。この差は大きい。しかも、その連鎖数に応じて1連鎖なら1枚、2連鎖なら2枚と相手がためているチップを飛ばすことができるのだ。

これで連鎖の重要性はわかってもらえただろうか。連鎖は攻撃と守備を兼ね備えた、実に合理的な戦法なのである。

コラムスは、偶然性が高いゲームなので実力パズルをやって来た人は多少もの足りなさを感じてしまうだろうが、そんなことは言わずに、思いがけないところで消えていく宝石を楽しんでほしい。



5連鎖リーチ!!

やるたびに新しいマルチシューティング
エイトフォース
EIGHT FORCES

8種類の自機が選べる、テクモの縦スクロールシューティングだ。

担当：立来多

1P側、2P側それぞれ4機種、合わせて8種類の個性豊かな戦闘機が登場する「エイトフォース」。テクモから久しぶりのシューティング作品だね。

ストーリー

宇宙暦2024年、ダノルモス銀河の惑星連盟加盟国に対して宣戦を布告、侵略を開始した謎の武装集団「ジョーグ連星帝国」は、ダノルモス銀河の各地で、大オルドバ機動軍（惑星連盟加盟国の合同軍）と熾烈な戦いを繰り返した。だが、「ジョーグ連星帝国」は、その強大な軍事力により徐々に大オルドバ機動軍を圧倒していった。

「ジョーグ連星帝国」軍により大オルドバ機動軍の80％は壊滅した。事態を重く見た当局は、起死回生の策として、各地から優秀な戦士を募り敵の要衝を突く特殊部隊を創設した。それが、「EIGHT FORCES」である。

HOW TO PLAY 操作法・アイテム紹介

操作系は8方向レバーと2ボタン。このうちショットボタンは、押しっぱなしでオート連射が、素早く連射することで強力ショットが撃てるという優れモノ。もう片方はボンバーボタンだ。

そして、敵の輸送艦「カルデロンII」を破壊することでパワーアップアイテムが出現する。パワーアップアイテムを取ると、サブウェポンが最高4段階まで強化される。ほかにも自機の攻撃・防御力をアップさせる「パーサー」や、ボンバーの補充アイテムが出現するぞ。

また、2人同時プレイのときには協力攻撃ができるようになっている。これは一方のノーマルショットを他方の自機が吸収し、より強力なショットが撃てるようなシステムになっているのだ。

前半はマルチステージ式！ステージ紹介

惑星連盟に加盟する6カ国が、エイトフォースの舞台だ。

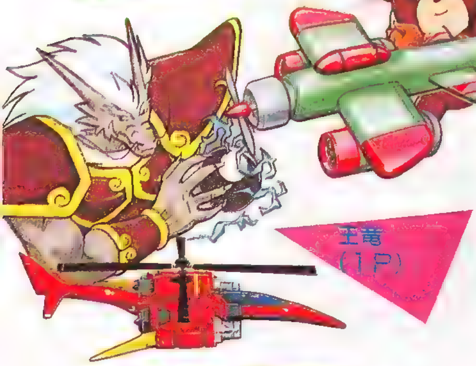
- ルインザ惑星王国（砂面ステージ）
- ファムロウ惑星国家（炎面ステージ）
- ヒドラクァ惑星国家（水面ステージ）
- 人工惑星ジャンドール（都市面ステージ）
- ビスタリオン帝国
- ブルーアース連邦

このうち前半の4ステージは、プレイするたびに順番が変わるマルチステージ方式を採用している。そう、これらの惑星から集められたのが8名の戦士たちというわけなのだ。

戦場と化した母なる星を舞台に死闘を演じる戦士たち…。なかなか泣かせるストーリーではないですか。あふれる涙を拭いつつ、帝国の野望を砕くこと、それが君の使命だ。涙は勝利の瞬間までとっておこうぜ、ってね!!



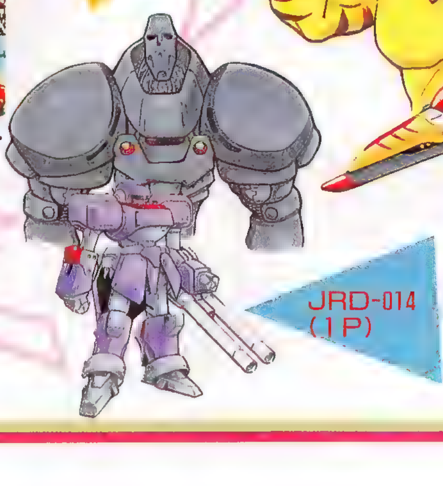
















綺麗な夕日が戦いの舞台を盛り上げる。



必殺のボンバー「フェニックススマッシュ」。心強いぜー



抜け忍ハンターと魔女の同時プレイ。サブウエポンがマル。

麻雀の修業に出発!!



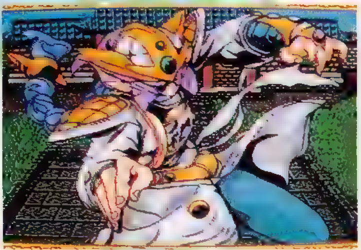
敵キャラもじつはカワイイ女の子。
臆せずに戦うのだ。
担当：がっちん

ネオジオの次なる新作は、RPGで、戦闘は麻雀で勝敗を決めるという「雀神伝説」だ。モンスターと麻雀をして勝ち進み、数々の謎を解いて行くのだ。

ストーリー

聖雀士たちの村ロンデンバーク。ここに生まれ育ったものは、17歳を数えた日に修業の旅へ出る掟があった。

そして今日、一人の少女がその掟に従い旅立ちの時を迎えようとしていた。



聖雀士師範のレンチャンが登場。

彼女の名は、チー・フォウ。「チーよーよくぞ今日まで苦しい修業に耐えてきた。お前に最後の稽古をつけてやろう。さあ!来なさい!!」

ロンデンバークの聖雀士師範レンチャンに無心で挑むチー。彼女を、長く厳しい戦いの運命が待ち受けていることを、まだ誰も知らなかった。

気になるシステム

雀神伝説には、アドバイスモードというシステムがあり、捨て牌や鳴く（ポンやチー）と良い牌を教えてくれちゃうのだ。もちろん、必ず従わなきゃいけないというわけではない。ちゃんと融通がきくというところは嬉しい限りだ。

ちなみに、ゲーム自体の難度が下がることはないぞ。

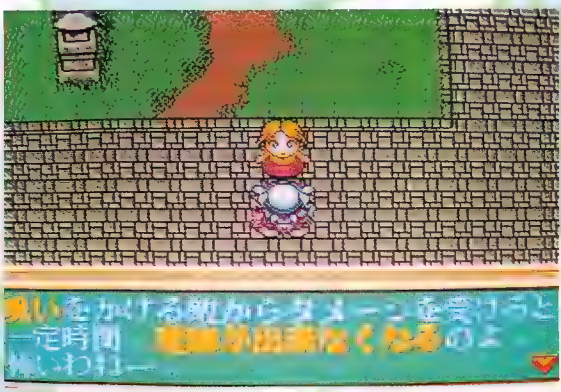
内容は、RPGだけあって敵を倒すと経験値とお金がもらえる（定番）。経験値がある一定以上になるとレベルアップ。HPとMPの最大値が上がり、最大まで回復してくれる。さらに新しい「魔法」が使えるようになるのだ。

他に、「ウェポン」の使用で有利な牌を得たり、「シールド」で相手側の牌が一定時間透視できたりするぞ。

HPが0になるとゲームオーバーになってしまうが、プレイヤーも相手も女性（?）なので、勝っても負けても大サービスでいっぱいだぁ。



体調が悪くなったらすぐに宿屋へGO!!



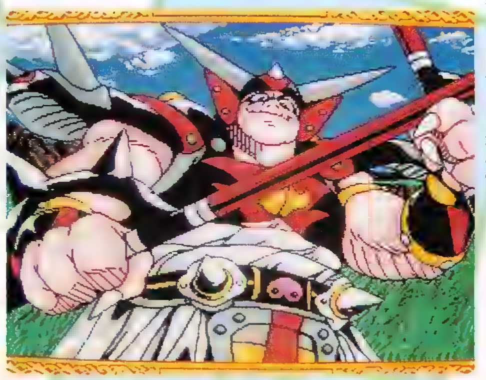
情報はしっかり聞こう。ちなみに「理牌」とは、牌を順序よく整理すること。

さあ始まるぞ

ゲーム上の画面では、RPG画面と麻雀画面が存在する。

RPG画面では、人と会話をし、アイテム屋で武器や防具、アイテムを買い、宿屋では体力や魔力を回復させる。街を出て、モンスターと出会ったら麻雀が始まる、といった具合だ。

麻雀画面での操作は、レバー上下数回で、ポン、カン、チー、リーチ、どうぐを選択し、Aボタンで決定、Bボタンがキャンセルになっている。また、レバー左右でカーソルを移動させ、これで捨て牌を選ぶのだ。



こんな敵でも…、



勝てばこうなる。

●魔法

戦闘（麻雀）が始まる前に魔法選択画面に切り替わる。ここで魔法を使うと、有利な配牌で戦闘を始められ、その効力は、牌配交換魔法や積み込み魔法だ。だが、毒にかかっていると使えないので注意。

●ウェポン（武器）

テンパイしている状態のとき、「どうぐ」で選ぶ。Bボタンを連打してゲージをMAX状態まで持って行き、Aボタンを押すと欲しい牌が手に入るというもの。



ボタンを連打して、パワーをMAXまで上げよう。

良いウェポンになるほど、少しの連打でゲージがMAXになりやすいぞ。MAX状態になっていない時にAボタンを押したのでは、関係ない牌が手に入っちゃうからね。

●シールド（盾）

自分の番の時に「どうぐ」で選ぶ。このとき、シールド表示が0だと使えない。その効果は、相手の牌と一定時間見ることができるというもの。

良いシールドになるほど透明度が上がり、相手の牌が見えやすくなるぞ。

どうかな?RPGの雰囲気が伝わってくるでしょ。他に、呪われると理牌できなくなったりと（持ち牌が整理されない）、細かいところも見逃せない。発売が待ち遠しいね。

ショープロレス？ いいや、こいつぁ～マジだ!!
ブレイジングトルネード

※画面は開発中のものです。

プロレスラーが使っている、ありとあらゆる技の数々が、ゲームの画面でフル活動！

担当：MAN次郎

コンシューマではプロレスゲームでおなじみのヒューマンから、今度は業務用でプロレスゲームが発売されるのだ。

最高4人まで同時プレイが可能…

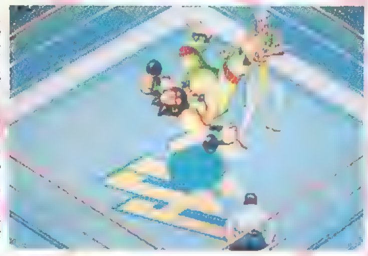
キャラはどれをとっても個性豊かな上に、動きや技についても同じ点はまったくないと言えるほど、なかなか多彩だ。技の数は全部で150種類以上もあるので（小技も含む）、かなりリアルな試合展開になるだろう。

技の数がここまで多いと、気になってくるのが対戦やタッグマッチができるかどうか、ということだろうね。これらはもちろんできるし、CPU戦だろうが対戦だろうがバリバリできるぞ。

ただ、タッグマッチは単に好きなキャラを2人選んでタッグチームを組んで闘うだけでなく、4人同時プレイ…つまりタッグでの対戦プレイが可能なのだ。多人数でゲーセンに出向いたときは、ぜひとも一度は遊んでもらいたい。



空中殺法をおみまいしてやる!!



こんなにデカいやつでも、浴びせ蹴りが…。

奥行き＋ズームアップ

プロレスゲームならでは、である奥行きのあるリング。そのリング内で攻撃する際に知っておいてほしいのが、横からだけでなく斜めからの攻撃ができるということ。このシステムだと、これまでの格闘アクション以上に戦略的に闘う必要がありそうだね。また、いつもながらの奥行きがより一層自由な闘いの場を提供してくれるぞ。

ゲーム中には、グググーッとズームアップすることがある。試合の終盤で大技が決まったときなどに、そのシーンがズームアップするようになっており、それで勝利を得られたのであれば、とっても気持ちいいフィニッシュが…。とにかくカッコイイぞー



これがフィニッシュ！かっこいいぞ！

プロレスラーです

そんなわけで、主人公クラスと思われる2人のレスラーを紹介しよう。



力と力の闘い、これがプロレスなのだ！



ダイジロウ・ザマ

●ダイジロウ・ザマ　出身：日本

不屈の闘魂にして我らがヒーロー、このゲームの主人公である。幼いころからプロレスに憧れ、プロレスにかける意気込みは他の誰にも負けていない。

「強くなりたい。強い相手と闘いたい」

という燃えるファイティングスピリッツの持ち主。数々の技を豪快にこなす「闘魂ファイト」こそ、彼の真骨頂だ。



エリク・スターバック

●エリク・スターバック　出身：ニュージーランド

かつて高校時代、ニュージーランドのラグビー界において、あらゆる個人賞を総ナメにした元天才フルバック。レスラーに転向してからもその天才ぶりは衰えを知らず。21歳で全英ジュニア・ヘビー級チャンピオンとなる。スープレックスを主体とした彼のレスリングスタイルは、その甘いマスクとは裏腹に本場イギリスならではの驚異的な破壊力を秘めている。

というわけで、まずは2人のレスラーだけ簡単に紹介したけど、残りのキャラは次号以降で随時紹介していこう。

気になる発売時期だけど、とりあえず10月中旬とのこと。期待して待っててくれー



発売までもう少しだから、待っててくれよな！




豪2

ゲーメスト
September 1994 9.30
No.126
平成6年9月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第22号通巻第126号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料140円



雑誌22445-9/30 Printed in Japan
T1022445090537